

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
BACHARELADO EM BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO**

WILZE DE SANTANA VELOSO

**O ROLEPLAYING GAME APLICADO COMO RECURSO DE AÇÃO CULTURAL
EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS**

SÃO CRISTÓVÃO

2019

WILZE DE SANTANA VELOSO

**O ROLEPLAYING GAME APLICADO COMO RECURSO DE AÇÃO CULTURAL
EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia e Documentação.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Valéria Aparecida Bari.

SÃO CRISTÓVÃO

2019

Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

V432r Veloso, Wilze de Santana
O roleplaying aplicado como recurso de ação cultural em bibliotecas
públicas / Wilze de Santana Veloso; orientadora Prof^a. Dra. Valéria Aparecida
Bari. - São Cristóvão, 2019.
79 f.: il.

Trabalho de conclusão de curso (graduação em Biblioteconomia e
Documentação) – Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Ciência
da Informação, 2019.

1. Ação cultural 2. Biblioteca Pública - Jogos. 3. I. Roleplaying Game. II.
Bari, Valéria Aparecida, orient. III. Título.

CDD: 028

CDU: 021.4:027

Ficha elaborada pela Bel. Shirley dos Santos Ferreira, bibliotecária, CRB-5/001862/0.

**O ROLEPLAYING GAME APLICADO COMO RECURSO DE AÇÃO CULTURAL
EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS.**

WILZE DE SANTANA VELOSO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Departamento de Ciência da Informação da
Universidade Federal de Sergipe, como
requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Biblioteconomia e
Documentação.

Nota: _____

Data de Apresentação: _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Valéria Bari
(Orientador)

Prof. Me. Antonio Edilberto da Costa Santiago
(Membro Convidado - Interno)

Profa. Dra. Patrícia Horta Alves
(Membro Convidado - Externo)

Profa. Dra. Janaína Ferreira Fialho
(Membro Suplente)

Dedico este trabalho a Prof^a Dra Valéria Aparecida Bari, obrigada pela paciência, pelo carinho, pelo incentivo e pela força em momentos de grande dificuldade, tanto do trabalho quanto pessoal. Este trabalho não teria sido realizado sem a sua experiência e conhecimento. Este trabalho é fruto da nossa dedicação e mais sua do que minha. Muito obrigada!

AGRADECIMENTOS

Agradeço com todo meu carinho e sinceridade a minha orientadora, aos responsáveis pelas crianças, liberando-as para a participação da pesquisa. As crianças Jéssica (Maga – Miale Pietra), Thauany Rakelly (Guerreira – Melinda Carol), Michely (Ladina – Luna Marta), Adrian (Clérigo – Jozan), a Shirley Ferreira, Prof. Edilberto Santiago, a Deivson Silva, meu esposo, e aos que me ajudaram de alguma forma a concluir este trabalho, eu não teria chegado a esta etapa sem a contribuição de todos vocês.

“O princípio dinâmico da fantasia é o brincar.”

C. G. Jung

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso tem por título: O Roleplaying Game aplicado como recurso de Ação Cultural em bibliotecas públicas. O objetivo geral buscou investigar possibilidades de utilização do Roleplaying Game, a partir do rompimento do paradigma tradicional, como recurso de ação cultural em unidades de informação. Quanto aos objetivos específicos, a pesquisa utilizou informações concernentes a necessidade de investigação das suas hipóteses, para comprovar a questão norteadora da pesquisa. Os objetivos buscaram resultados observáveis a partir da aplicabilidade do RPG, como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas, em prol de incentivar o desenvolvimento do hábito de leitura e familiaridade, alteração de lazer, além de recomendar o RPG como ação cultural sob os parâmetros utilizados na observação. A sondagem e observação de campo, foram metodologicamente interpretadas e analisadas, a partir da abordagem qualitativa, os dados foram coletados e registrados no diário de campo. A questão norteadora da pesquisa, indaga se o RPG pode ser praticado como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias e estimular o hábito de leitura nos participantes da pesquisa. A partir dessa problemática, seguiu-se a linha de pesquisa fundamentada no referencial teórico e investigada por métodos e técnicas, que mostrou nos resultados a eficácia do Roleplaying Game. Concluiu-se que, estimular o hábito leitor nos participantes da pesquisa, foi em decorrência do RPG aplicado como ação cultural, pois ambos lidam com características intrínsecas do homem.

Palavras-chave: Roleplaying Game. Ação cultural. Hábito leitor.

ABSTRACT

The work of conclusion of course has by title: The Roleplaying Game Applied like Resource of Cultural action in Public Libraries. The general objective was to investigate possibilities of using Roleplaying Game, starting from the breaking of the traditional paradigm, as a resource of cultural action in information units. Regarding the specific objectives, the research used information concerning the need to investigate its hypotheses, to prove the guiding question of the research. The objectives sought observable results from the applicability of RPG as a resource for cultural action in public libraries, in order to encourage the development of reading and familiarity habit, leisure alteration, and to recommend RPG as cultural action under the parameters used on observation. The survey and field observation were methodologically interpreted and analyzed, from the qualitative approach, the data were collected and recorded in the field diary. The guiding question of the research, asks if the RPG can be practiced as a resource of cultural action in public or community libraries and stimulate the habit of reading in the participants of the research. Based on this problematic, the research line was based on the theoretical framework and investigated by methods and techniques, which showed in the results the effectiveness of Roleplaying Game. It was concluded that stimulating the reader habit in the participants of the research was due to the RPG applied as a cultural action, since both deal with intrinsic characteristics of the man.

Keywords: Roleplaying Game. Cultural action. Reader habit.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	– Foto da Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira	59
Figura 2	– Foto da Sala Especial para Leitura Infantil	61
Figura 3	– Foto da Sala Especial para Leitura Infantil	63
Figura 4	– Foto do Pátio da Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira	71

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
Cerlalc-Unesco	Centro Regional para o Fomento do Livro e a Literatura na Latina, Caribe, Portugal e Espanha
D&D	Dungeons & Dragons
EMURB	Empresa Municipal de obras e Urbanização
FUNCAJU	Fundação Cultural Cidade de Aracaju
GM	Game Master
GURPS	Generic and Universal Roleplaying System
LARP	Live-action
MinC	Ministério da Cultura
NPC	Non-player character
OEI	Organização dos Estados Ibero-americanos
PC	Personagem
PNLL	Plano Nacional do Livro e leitura
RPG	Roleplaying Game
SEPLAN	Secretaria do Planejamento e Orçamento
TSR	Tactical Studies Rules
Wi-Fi	Wireless Fidelity

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Objetivos	12
1.1.1	Objetivo Geral	13
1.1.2	Objetivos Específicos	13
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	O Jogo Roleplaying Game	14
2.2	Ludicidade	20
2.3	Classificação dos Jogos	27
2.4	Jogos de Interpretação	33
2.5	A Prática dos Jogos de Interpretação em Unidades de Informação	44
2.6	Ação Cultural em Unidades de Informação Públicas e Comunitárias	45
2.7	Leitura Pública e Jogos	46
3	METODOLOGIA	49
3.1	Pesquisa	50
3.2	Problematização e Questionamentos Iniciais	51
3.3	Atividades Técnicas Utilizadas na Pesquisa	57
3.4	Justificativa	57
3.5	Ambientação Social de Observação	58
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	60
4.1	Registro Observacional do Experimento	60
4.2	Análise da Observação de Campo	70
4.3	Resultado das Experiências e Principais Constatações	71
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS	75
	APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E	
	ESCLARECIDO	78
	APÊNDICE B – DIÁRIO DE CAMPO	80

1 INTRODUÇÃO

A presente monografia foi desenvolvida a partir da linha de pesquisa informação e sociedade, com um grupo de participantes que foram observados numa biblioteca pública local. Os participantes vivenciaram sessões do Roleplaying Game (RPG), Dungeons & Dragons (D&D) dentro e fora da biblioteca, aproveitando as suas delimitações estruturais e gozando das infinitudes proporcionadas pela imaginação auxiliada pela Ação Cultural.

O tema voltado a atividades culturais em unidades de informação, fundamental na estrutura e formulação do problema de pesquisa, indaga a importância de fazer ação cultural em unidades de informação, pormenorizando ideias e questionamentos que permeiam toda a pesquisa. O núcleo do tema defrontou-se com a questão na problemática: o RPG pode ser praticado como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias e estimular o hábito de leitura nos participantes da pesquisa?

A natureza do problema levantou dúvidas que exigiram a aplicabilidade no hábito da Ação Cultural com o RPG sendo praticado a favor do rompimento do paradigma tradicional, observadas empiricamente, sendo registradas para a análise das questões abordadas.

O RPG é um jogo, é uma produção do homem, logo se aplica a ação cultural, pois a ação estimula a produção das diversas manifestações do homem. Assim como o RPG, a ação cultural desenvolve a socialização. A biblioteca é um centro cultural, pois é nela que estão catalogadas as mais diversas produções do homem. Como um centro de cultura mais próximo da comunidade, a biblioteca pública é o ambiente favorável para desenvolver atividades culturais.

Em vista do problema proposto, o objetivo geral propôs investigar possibilidades de utilização do RPG, a partir do rompimento do paradigma tradicional, como recurso de ação cultural em unidades de informação voltadas para a leitura pública. Os fins pretendidos geraram possibilidades para a pesquisa, e consequentemente a busca de informação para corroborar as indagações esmiuçadas e metodologicamente analisadas para concretizar a pesquisa.

A observação na relevância do RPG como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias na atualidade, foi a partir de pesquisa bibliográfica e pesquisa online. Numa unidade de informação de caráter público local, foi promovida uma vivência de RPG com periodicidade, observando os ganhos dos participantes em relação aos hábitos leitores, familiaridade com a literatura e alteração de lazer.

Para recomendar a utilização do RPG como recurso de ação cultural, sob os parâmetros analisados mediante a observação de campo, a observação da pesquisa ação mediante razão do desenvolvimento da metodologia da pesquisa, forneceu dados que ratificaram as experiências desenvolvidas no âmbito acadêmico. A metodologia foi desenvolvida por meio do método indutivo, da observação de campo e coleta de dados, registrados no diário de campo. A interpretação e análise dos dados foi a partir da metodologia qualitativa.

A relevância da pesquisa está no fato de mostrar a importância da ação cultura e como mediadora do hábito leitor, familiaridade com a literatura da biblioteca, e alteração de lazer, por meio do Roleplaying, assim, rompendo o paradigma tradicional.

A base da literatura da pesquisa, fundamentada no referencial teórico, descreve conceituações de RPG e D&D, denota a relevância da ludicidade na formação do leitor, algumas classificações de jogos, com maior ênfase em eletrônicos, e aborda descrições sobre jogos de interpretação. A prática dos jogos de interpretação, comparada a quantidade de bibliotecas distribuídas pelo país, é pouca, porém considerável.

O esforço dos profissionais e/ou pesquisadores deu sustentação de informação as bases da pesquisa, em prol de mudanças nos paradigmas de incentivo à leitura, possibilitando a realização de Ação Cultural em uma biblioteca pública local, usando o RPG em benefício primordialmente do hábito leitor. O desenvolvimento em proveito da leitura e do leitor mediador, requer não só apenas a participação do mediador, mas também de políticas públicas que consolidem as bases para conquistar um país de leitores.

1.1 Objetivos

A finalidade da pesquisa é compreender com base na sua problemática a verossimilhança dos objetivos proposto, e em função do tema abordado e da sua relevância, justificar o desempenho dos participantes da pesquisa, objetivando os ganhos. O conhecimento e a familiaridade do pesquisador com o tema proposto para a análise, e a partir do embasamento do referencial teórico e da observação em campo, interpretada e analisada, desenvolver a comprovação e conclusão, devidamente alicerçados nas demais etapas da pesquisa, para validação das finalidades pretendidas.

Lakatos (2011, p. 31) entende que o conhecimento científico é objetivo à medida que procura concordar com seu objeto, isto é, buscar alcançar a verdade factual por intermédio dos meios de observação, investigação e experimentação existentes; verificar a adequação das

ideias (hipóteses) aos fatos, recorrendo, para tal, à observação e à experimentação, atividades que são controláveis e, até certo ponto, reproduzíveis.

1.1.1 Objetivo geral

O propósito do objetivo geral é investigar possibilidades de utilização do Roleplaying Game, a partir do rompimento do paradigma tradicional, como recurso de ação cultural em unidades de informação voltadas para a leitura pública. A prática em unidades de informação pública ou comunitária objetiva verificar como desenvolver o hábito leitor, a partir de atividade com o jogo RPG. Para investigar as possibilidades e identificá-las, é preciso especificar, interpretar e analisar minuciosamente, para que a ação cultural possibilite os fins desejados.

1.1.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos são decorrentes do objetivo geral. São as ações aplicadas na observação e análise de campo. As ações desenvolvidas são distintas, e apresentam no referencial teórico fundamentação da literatura, e na metodologia, a fase executiva e construtiva. Observar a relevância do RPG como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias na atualidade. Promover, em uma unidade de informação de caráter público local, uma vivência de RPG com periodicidade, observando os ganhos dos participantes em relação aos hábitos leitores, familiaridade com a literatura, alteração de lazer. Recomendar a utilização do RPG como recurso de ação cultural, sob os parâmetros analisados mediante a observação de campo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O Roleplaying Game conhecido pelas iniciais RPG, é um jogo de estratégia criado a partir dos jogos de guerra em 1974 nos Estados Unidos por Gary Gygax e Dave Arneson publicado pela TSR, nos dias atuais pela Wizards of the Coast. Nos jogos de guerra, estratégicos e um pouco competitivo, adjetivo que não se aplica ao Dungeons & Dragons (D&D), Arneson adicionou elementos de fantasia, leu “Conan, O Bárbaro”, assistiu a filmes de monstros e numa jogatina apresentou aos amigos a cidade de Blackmoor, logo depois adicionou as regras do jogo de guerra Chainmail desenvolvido por Ernest Gary Gygax. Para jogar o “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de representação” é de praxe um jogador/mestre criador das histórias medievais, e geralmente, no máximo quatro jogadores que dão vida a diversas histórias desenvolvidas pelo mestre, um sistema de regras, permitindo a improvisação, determinando a direção do jogo, com dados, miniaturas, mapas, lápis, borracha, papel e as fichas das personagens, além dos três livros básicos: o livro do jogador, o livro do mestre e o livro dos monstros. As mudanças no rumo da narrativa também fazem parte do envolvimento das personagens na trama. O RPG é colaborativo e social, onde um grupo se aventura em mundos medieval, moderno, futurista, etc. A forma de RPG de mesa é conduzida pela discussão, a live-action (LARP), é jogada como se fosse teatro. Vale ressaltar O Generic and Universal Roleplaying System (GURPS) é um sistema que possibilita a produção “independente”, de mundos e personagens, pode ser jogado em qualquer cenário histórico ou ficcional, por isso é complexo. A proporção repercutida no país de origem, possibilitou a vendas mundial do D&D. Um dos altos e baixos ocorridos no percurso da companhia, foram acusações por incitar a violência, acusações que afluíram o interesse em escritores, pesquisadores de diversas áreas, por ser um jogo apreciado por muitos, e mundialmente, logo a preocupação em pesquisar as causas e consequências nos apreciadores dessa cultura.

2.1 O Jogo Roleplaying Game

O jogo RPG pode ser descrito como uma encenação de teatro, com os atores lendo suas falas, porém no RPG ao invés de falas prontas a própria narrativa deixa livre a interpretação, o que existe de preparado para o personagem (PC) são as características que compõem e dão vida as criações, representadas na ficha do jogador, além da sua própria história, criada pelo personagem/jogador, background.

RPG é a sigla para **Role-Playing Game**, uma expressão de origem norte americana que poderia ser traduzida como Jogo de Interpretação, e que designa uma forma de jogo onde cada participante interpreta um personagem, como num teatro improvisado (PEREIRA, ANDRADE, FREITAS, 1992, p. 1, grifo do autor).

O rumo das histórias elaboradas pelo jogador/mestre, podem mudar pelo efeito da rota de imaginação dos jogadores. O RPG é história contada e imaginada em voz alta, cercados por livros, a imaginação é o limite da liberdade proporcionada pelo jogo.

A maneira mais fácil de se compreender o que é o RPG é imaginá-lo como uma história, como as que se contam nos romances policiais, nos livros de mistério, nos filmes de aventura ou em volta de uma fogueira, só que os ouvintes participam ativamente da história como personagens por eles mesmos criados. E melhor ainda, a história está apenas parcialmente pré-definida, de modo que o seu roteiro irá variar de acordo com o que os “ouvintes-personagens” decidirem fazer. Outra particularidade dos RPGs é a presença do Mestre do Jogo, interpretado por um dos jogadores. Ele é, ao mesmo tempo, o narrador da história e o juiz do jogo, sendo também o autor do roteiro da aventura que os personagens irão viver (PEREIRA, ANDRADE, FREITAS, 1992, p. 1).

Em “O Desafio dos Bandeirantes: Aventuras na Terra de Santa Cruz” fica claro o papel dos Mestres do jogo; como as regras estão atreladas à sorte estipulada pelos dados, são eles que concretizam a realização ou não de qualquer ação, sejam dos personagens/jogadores ou dos NPCs (personagens do mestre).

Para determinar as características de um personagem, o que ele pode ou não fazer e se ele obteve sucesso em uma ação, existem as regras, como em qualquer jogo. E também são usados alguns dados, para que a sorte e o azar contribuam com o clima de suspense e mistério, criando o risco indispensável a toda boa aventura (PEREIRA, ANDRADE, FREITAS, 1992, p. 1).

O D&D é um jogo de interpretação de alta fantasia com personagens épicos, mundo imaginário, temas e enredo, batalhas travadas entre o bem e o mal. Os personagens são redigidos em papel, e inseridas numa história criada por um jogador/mestre, e a partir de regras seguem um roteiro de histórias fantásticas.

Dungeons & Dragons – D&D para os iniciados – é um jogo armado em uma mesa, geralmente com meia dúzia de participantes. É vendido em lojas e tem regras específicas, como Banco Imobiliário ou Scrabble, mas é radicalmente diferente. D&D é um role-playing game, um jogo onde os participantes controlam personagens em um mundo que basicamente só existe em sua imaginação coletiva (EWEALT, 2016, p. 12).

O Dungeons & Dragons é o sistema que determinou o modelo para a interpretação da fantasia, determinando o gênero. O “Livro de Regras Básicas I” do jogador de Dungeons &

Dragons, conceitua o RPG com uma visão panorâmica, facilita a compreensão inicial obrigatória para participar do jogo.

O D&D é um jogo de fantasia que utiliza a imaginação, aventuras fabulosas e missões arriscadas, permite possibilidades e escolhas de ações infinitas, onde o participante (criança, adolescente, adulto, idoso) assume o papel de um herói. Em parte, envolve a interpretação, em outra é brincadeira narrativa, abrange a interação social, aspectos dos jogos de estratégia, sem mencionar as jogadas de dados e a criação de personagens que evoluem a cada aventura concluída. Dungeons & Dragons é um jogo de imaginação, mas também engloba estratégia e táticas. As miniaturas e a matriz de combate são a melhor forma de visualizar uma batalha. As miniaturas que representam os personagens e os monstros do sistema podem ser adquiridas em qualquer loja especializada (COOK, 2004, p. 4).

O RPG é um jogo que instrui a lidar com a dependência mútua, não como sujeição e nem subordinação, trabalha a reciprocidade, cumplicidade a partir de situações diversas, originadas em decorrência das histórias narradas, as quais exigem colaboração e interação, e o mestre precisa estar atento para lidar e facilitar caso haja algum empecilho que possa prejudicar a socialização. As regras e as jogadas de dados facilitam a realização das ações das personagens, possibilitando comparações vivenciadas no mundo real.

O jogo de papéis, o RPG, é compreendido por autores italianos como um “teatro da mente” governado por regras que permitem simular infinitas possibilidades desenvolvidas segundo as tomadas de decisões de seus jogadores, os quais personificam seus personagens. A ação não é isolada e individual. Quando os personagens agem, faz-se necessária uma interdependência de uns com os outros, de conhecimento sobre si próprio e sobre o outro, dentro de um cenário estabelecido e de um tempo específico, de modo que haja coerência e verossimilhança. O jogo de papéis possibilita aos jogadores viverem na “pele do outro” o que, muitas vezes, não se permitem fazer; agem e sofrem as consequências de seus atos em um cenário do qual podem escapar quando o jogo termina. Dessa forma, conseguem compreender porque tais atitudes devem ou não ser incorporadas na sua vida pessoal e profissional (VIEIRA, 2012, p. 11).

As jogadas de dados são aleatórias, permitindo ou não a ação do jogador, porém, nem sempre o resultado dos dados impossibilita a realização de ações, cabendo ao jogador encontrar maneiras de concretizar as ações, de acordo com as possibilidades analisadas da situação em que o personagem se encontra, combinando com as perícias e talentos do personagem, o resultado, será fruto da liberdade proporcionada pelo jogo, e da inteligência que o jogador tem para realizar ações.

O jogo de papéis não implica a aceitação passiva de uma prescrição fechada. Ao contrário, cada personagem se apropria de um contexto e age em conformidade com ele, aproveitando os espaços e as oportunidades que se apresentam para tomar a decisão e interagir com os outros personagens. O jogo é interpretado, mas também

construído com o aproveitamento de várias subjetivas, particulares e originais (VIEIRA, 2012, p. 11). O jogo de papéis tem a particularidade de ter um gestor, denominado mestre, uma espécie de juiz que faz seguir as regras, modera os conflitos e lança os dados que entram como o elemento do acaso, da sorte, mas de uma sorte que não é significativa, que oferece oportunidades cujo aproveitamento está nas mãos dos jogadores. Outro fator importante é o item cooperação, que serve como valor de referência. As atividades se desenrolam de forma harmônica porque todos atuam para que isso ocorra e a cooperação ocorre para que haja uma melhoria física, espiritual e, talvez, econômica (VIEIRA, 2012, p. 12).

Para jogar é primordial a leitura dos livros, desenvolver estudos, é a partir da leitura, que o jogador se familiarizará com regras e com a dinâmica do RPG, o que diferencia D&D das histórias infantis e da contação de histórias. É um jogo adaptado dos jogos de guerra, que são jogos de estratégia, ao RPG adicionou-se regras e histórias de fantasia.

[...] O RPG tem a mesma característica de faz de conta e representação das brincadeiras infantis, porém com regras. Dessa forma, fica mais fácil ou possível de saber qual tiro (imaginário) acertou primeiro: o do mocinho ou o do bandido. O RPG apenas normatizou a brincadeira, para que a fantasia de um não tomasse o espaço da fantasia do outro (VIEIRA, 2012, p. 15-16). Como a dinâmica acontece de acordo com a interpretação dos jogadores, seu final é sempre um mistério, o que torna o jogo ainda mais interessante. Embora haja personagens e interpretações, como num teatro, o palco e o figurino ficam por conta da imaginação dos jogadores no jogo de RPG (VIEIRA, 2012, p. 16).

A função básica do RPG e seu lema é a diversão, é um jogo alegre e descontraído, gera relações interpessoais, cooperação, mantendo os jogadores unidos e trabalhando em conjunto, atrelados a fantasia.

Original entre os jogos de tabuleiro - e especialmente único entre atividades praticadas por garotos adolescentes - Dungeons & Dragons é cooperativo, não competitivo. Os jogadores precisam trabalhar em conjunto para avançar na trama e resolver problemas, não bater uns nos outros até a linha de chegada. Isso significa que nunca há um “vencedor” de verdade em um jogo de D&D; nenhum jogador termina em primeiro. Na verdade, ganhar é um conceito meio alienígena — a maioria das campanhas nunca dura o bastante para alcançar uma conclusão dramática. O jogo tem mais a ver com a jornada do que com o destino [...] (EWAL, 2016, p. 18).

O RPG é uma brincadeira sofisticada, trocou um exército por personagens. Quando são inseridos exércitos nas histórias e batalhas, o foco continua nos personagens/jogadores, onde todos são principais. Na história dos personagens ou background (na linguagem rpgista: história dos personagens) é escrito ou digitado a origem do personagem, tudo que os motiva a enfrentar monstros, os seus desejos, o ódio, medo, um mundo a ser explorado, cheio de perigos a serem enfrentados e segredos a serem descobertos. Essa fase de produção de personagem, introduz completamente os jogadores na narrativa.

O RPG surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia. Os jogos de guerra são simulações de batalhas, nos quais espalham-se miniaturas sobre uma mesa e encenam-se batalhas históricas, ou de fantasia. É jogo em parte estratégico e em parte competitivo. A partir desse jogo de estratégia foi surgindo o RPG. Ao invés de controlar um exército, passou-se a criar regras para se controlarem unidades, pelotões, unidades pequenas, e então controlar cada personagem, cada comandante daquelas unidades. A partir do momento em que criaram essas regras para controlar os personagens, alguém teve a ideia de juntar alguns personagens e fazer uma campanha militar, uma missão que envolvesse poucos personagens, e daí surgiu o RPG. O RPG surgiu em 1974, nos Estados Unidos, com o famoso *Dungeons&Dragons*, que significa “Masmorras e Dragões”. Era basicamente um jogo no qual meia dúzia de personagens entrava numa caverna subterrânea, encontrava tesouros, monstros e, no final da caverna, geralmente havia um dragão (SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2004, p. 14).

O RPG é jogo de interpretação, é brincadeira de faz de conta, é contação de história, é atuação, regido por regras, possui características intrínsecas ao homem, imaginação, fantasia e emoção.

Em português, fazemos essa distinção entre jogar e brincar. Em inglês, essa diferença não existe: brincar, jogar, atuar, interpretar um personagem é to play. O RPG, ou *role-playing game*, é tanto, jogo quanto brincadeira, quanto interpretação. É uma mistura de jogo, brincadeira e teatro (SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2004, p. 15).

O papel de mestre pode ser desempenhado por outro jogador, basta ler e se familiarizar com a posição que o mestre exerce, seguindo as regras do “Livro do Mestre” e/ou do “Guia do Mestre”. O mestre é o criador e contador de aventuras, observador das regras, que devem ser respeitadas, é o arquiteto, criador de mundo para serem explorados. O mestre cria histórias, improvisa por causa de rumos tomados pelos personagens, inventa, atua, arbitra, além de interpretar os NPCs.

O RPG é jogado em grupo. Um dos jogadores assume um papel especial, tornando-se o Mestre do jogo. Isso não significa que ele é um professor que [...] ensina algo, ou que é uma pessoa a quem os jogadores devam obediência cega, ou um mestre iniciático que conhece os segredos de uma irmandade secreta e que vai levar [...] à perdição eterna. [...]. É chamado Mestre por ser um Mestre de Cerimônias, aquele que faz o show acontecer. [...] É como o homem no centro do picadeiro que diz: “Respeitável público!”. É o guia dos jogadores ao longo da aventura. Numa história comum [...] seria o narrador (SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2004, p. 16).

No RPG todos os personagens são importantes, diferente de outros jogos esse detalhe gera cooperação mútua, amizades reais, cada um executa ações que os tornam heróis. Os personagens são extensões com características físicas, psicológicas e sociais próprias, interpretadas pelos respectivos jogadores.

[...] Cada jogador, com a exceção do Mestre, interpreta um personagem dessa história. E, é claro, ninguém quer interpretar o “escada”, ou o personagem secundário, todos querem ser os heróis. No RPG, cada jogador interpreta um dos personagens principais da história. Diferente do que é de costume, com um único personagem principal, um único herói. No RPG, o raciocínio é outro: trata-se de histórias nas quais um grupo de heróis se reúne com um determinado objetivo — cumprir uma missão, realizar um desejo, executar uma vingança, empreender uma busca heroica, enfim, alcançar algum objetivo, explorar um assunto que será demonstrado durante a aventura. O Mestre descreve o cenário e os personagens secundários — os extras, os coadjuvantes etc. — que os aventureiros encontram durante a aventura. O Mestre descreve brevemente o ambiente para os jogadores e cada um interage com o ambiente (SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2004, p. 16).

O D&D é um jogo de interpretação medieval, mediador da leitura e informação. Quando ambientado na narrativa, o jogador para conhecer o mundo medieval é guiado por um caminho que os leva para o mundo dos livros. Um jogo criado para entretenimento entre amigos, hoje é pesquisado por possuir tantas funções benéficas ao aprendizado e desenvolvimento entre os afeiçoados.

Cada jogador quer tirar o máximo proveito da situação para poder triunfar no jogo. Sempre querem ser o melhor personagem, o mais forte, o mais inteligente, o que se dá melhor, pois é da natureza humana agir assim. O RPG trabalha dentro de um cenário. Uma aventura na Idade Média com guerreiros medievais. Como é possível para os jogadores tirarem proveito, em se colocar diante dos dilemas e dos problemas da época em questão, se não souberem absolutamente nada sobre a Idade Média? Assim o jogador é incentivado a buscar informações ou a processá-las com a intenção de usá-las em proveito próprio. Será incentivado, com o decorrer dos jogos e das aventuras, a visitar uma biblioteca, pesquisar sobre a Idade Média, como eram os cavaleiros, que tipo de armadura, espada e cavalo usavam, onde moravam, em quais castelos etc [...] (SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2004, p. 17-18.)

Jogar RPG é reviver o “faz-de-conta”, é lazer que traz entendimento de ações que podem ser percebidas no mundo real, contribui para a socialização, é brincadeira que conduz a leitura de jovens, crianças e adultos, dentro e fora do jogo. É uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente.

O Roleplaying Game é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. A ação pode se passar em vários “mundos”: de fantasia medieval, terror ou futurista. Pode também interagir com um universo ficcional preexistente. As regras do RPG são as da narrativa. A construção das personagens, o detalhamento do cenário, os “ganchos” do enredo são encontrados nas narrativas orais dos jogadores de RPG, mas foram, antes, colocados em cena por autores dos mais diferentes gêneros de narrativa. Mistura do “faz-de-conta” com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas e meses (RODRIGUES, 2004, p. 18).

2.2 Ludicidade

A biblioteca é um meio disseminador de informação. É por meio da informação que a sociedade desenvolve conceitos do que é ser um cidadão. Mediadora da leitura, sua evolução é constante, e assim deve ser a evolução do profissional bibliotecário, contribuidor, mediador, propulsor do envolvimento da comunidade em unidades de informação.

A respeito da função e finalidade da biblioteca, com o tempo a sua função e finalidade evoluíram com a sucessão dos períodos históricos, com a natureza das coleções e, sobretudo, com a concepção dos serviços predominantes nas diferentes épocas, o que significa dizer que as transformações sociais alteram, inevitavelmente, as funções da biblioteca, conduzindo a sua estrutura a modificações contínuas, numa comprovação inequívoca de que não só as bibliotecas influenciam a sociedade, mas também são profundamente influenciadas por elas (TARGINO, 2006, p. 105).

A biblioteca é um ambiente transformador da sociedade, ambiente lúdico para a formação de leitores. Desenvolver atividades que estimulem o contato da comunidade com a biblioteca, permite o encontro dos usuários com a informação, familiarizando-os com os conceitos de cidadãos desenvolvidos.

Targino (2006, p. 125) explica: [...] o essencial é criatividade e criticidade, a fim de que possamos atuar num mundo em constante mutação e evolução. Sem desvalorizar técnicas e fórmulas, é preciso chamar a atenção, sistematicamente, para a função da biblioteca e, conseqüentemente, para o nosso papel de agente social, que subentende ação interdisciplinar e transdisciplinar.

A ludicidade está atrelada ao brincar, e ao jogo, ambos contribuem para a socialização e lazer. Atividades que usam o divertimento e potencializam os aspectos de vivência humana, contribuem para um bom desempenho ao longo da vida.

Lucena (2014, p. 74) explana que do lado epistemológico, as poucas obras antigas que tratavam do lado lúdico do ser humano, como *Tratado do Riso*, de Aristóteles, ou *Tratado sobre o Brincar*, de São Tomás de Aquino, foram obscurecidas pelos padrões morais da Idade Média, e retoma-se esse tipo de estudo apenas no início do século XX, com obras como *O Riso*, de Henri Bergson (2007), e a corajosa teoria do historiador holandês Johan Huizinga (2001), na década de 1930, na qual defende-se que o jogo é mais antigo do que a própria cultura e, dessa maneira, deve ser estudado em detalhes. O *Homo ludens*, que havia sido negligenciado em prol do *Homo sapiens* e do *Homo faber*, mais produtivos, começa então a ressurgir.

O jogo está relacionado intrinsecamente ao brincar, ao entretenimento, por isso ler a partir da aplicabilidade do jogo é uma forma lúdica de mediação. Os jogos contribuem para o raciocínio, motivação, criatividade, potencializa as relações entre os jogadores, efetivando socialização.

O Roleplaying Game, considerado como um jogo de representação, independente da sua nacionalidade e formato, é, conceitualmente, um jogo, um passatempo coletivo e lúdico, mas também é uma forma específica de narrativa de massa que apresenta o objetivo central do entretenimento[...] (RODRIGUES, 2004, p. 158).

O que pode ser associado a um mero passatempo, geralmente o que se pensa a respeito de jogos, dependerá do conhecimento que se procura obter ou se é oferecido em função de compreender a importância dos jogos na infância.

O RPG é como uma atividade exploratória, não é um mero passatempo, quando em uma sessão tem que ser explorada uma masmorra, vem à tona instintivamente comunicação e expressão compartilhadas entre os jogadores, pensamentos e ideias se transformam em ações na busca exploratória para encontrar tesouros e combater monstros.

O Roleplaying Game é atividade lúdica de representação, através do princípio do contar história, do brincar permite aos jogadores interação social, representação do seu eu, que as vezes está escondido por preconceitos, dilemas da infância associados a família, ou a comunidade.

Rodrigues (2004, p. 64) ressalta: Jogo, brinquedo, representação. Na adolescência, repetir a experiência lúdica do faz-de-conta da infância com a seriedade de regras escritas em livros de mais de duzentas páginas que “ensinam” a criar um mundo fictício com regras próprias. Não é de se estranhar que a faixa etária que mais consome RPG no Brasil seja justamente a dos adolescentes.

As regras do RPG foram desenvolvidas não para aprisionar os jogadores e limitá-los, mas sim para fazer entendê-los da importância de respeitar as diferenças e situações vividas em cada partida, daí a importância desenvolvida pela socialização nas sessões, como uma simples brincadeira, algo descompromissado, mas não irresponsável.

“O princípio de unidade dos livros de regras de RPG é o de ensinar a produzir ficção em grupo, sob a forma de jogo oralmente.” (RODRIGUES, 2004, p. 23)

O lúdico transcende o ordinário, qualquer meio que aproveita da ludicidade para (re)construção de leitores, socialização, interação, coletivamente, quaisquer que sejam os aspectos, estão no caminho da transformação.

Brincar é uma arte, contribui na comunicação, desenvolve socialização, utiliza a imaginação e processos criativos, encaminha a regras e papéis diferenciados, ensina a buscar soluções e novas maneiras de pensar e agir.

O jogo motiva e recriar a realidade brincando, ou seja, como lazer e com prazer. Diferente de outros jogos, o Roleplaying Game não é competitivo, por isso é melhor apreciado e aproveitado como no brincar. As regras, são necessárias para manter a organização das ações das personagens em cada detalhe do jogo, garantido a harmonia. No Roleplaying Game todos são vencedores, não tem como lutar sozinho, o grupo vive em constate união, mesmo com as diferenças, ideias, personagens, deuses, classes, raças diferentes, e quem garante esse equilíbrio para o fluir do jogo são as regras.

“A diferença entre a epopeia, o folhetim e o RPG é que este ensina como fazer ficção, ensina a fazer isso coletivamente e como jogo, como atividade lúdica. É uma diferença, antes de mais nada, de formato.” (RODRIGUES, 2004, p. 48). A **atividade lúdica** mostra a sua relevância no **jogo** RPG quando os participantes aceitam as regras sem murmurar, e fazem de forma **voluntária**.

Segundo Rodrigues (2004, p. 63): o RPG é uma forma específica de atividade, com sentido e função social. O *Roleplaying Game* é um jogo de produzir ficção manifesta oralmente e em grupo. Escrito assim, talvez não se atente para três elementos que os norte-americanos conseguiram reunir numa só produção. (RODRIGUES, 2004, p. 63)

O Roleplaying Game pode ser comparado ao mediador da leitura, delicadamente o mediador direciona o leitor ou futuro leitor à leitura. Quando o futuro jogador tem acesso aos livros sabem que para jogar terá que lê-los, mesmo que demorem ou tentem burlar a leitura, chega um momento que por apreciar os elementos proporcionados pelo jogo, de livre e espontânea vontade o jogador pega o livro.

Rodrigues (2004, p. 159) fala que a primeira leitura é a do prazer, a segunda é a da fruição, ressaltando o texto de opção dos jogadores de RPG que é o do prazer e o da narrativa épica. Lê por obrigação não torna nenhum ser humano é leitor.

[...] Quem joga, lê. E sente prazer na leitura. O fato de os jogadores de RPG lerem apenas as narrativas que lhes chegam prontas, traduzidas nos Estados Unidos, picotadas, sem fontes ou referências, só vem comprovar a ineficiência das instituições encarregadas da iniciação estética da juventude e da difusão da cultura em proporcionar o acesso ao prazer do texto (RODRIGUES, 2004, p. 159).

O sujeito construtor do conhecimento é interventor, mediador da compreensão da realidade humana e social em diferentes perspectivas. As informações estão atreladas na

sociedade e na cultura, e o construtor dos meios para compreensão e obtenção ao acesso do mundo intelectual, o bibliotecário, mediador das diversas realidades sociais, é o elo para o leitor agir e interferir na sua realidade.

O bibliotecário é o profissional estabelecido para ser o intermediador, a mediação enfatiza o caráter social da informação. É preciso ressaltar que o bibliotecário necessita dos meios para concretizar a mediação. A biblioteca pública é um dos ambientes propícios para que o bibliotecário possa exercer umas das suas funções, nesse caso a de mediador.

O bibliotecário mediador é o profissional que se utiliza de instrumentos para manejar a informação de forma que a relação usuário/informação seja concretizada, proporcionando novos espaços formadores de peculiaridade capazes de objetivar o mundo e as relações que o envolve, de forma que se transformem em ambientes críticos e transformadores da realidade (RODRIGUES, 2014, p. 22).

Para Ranganathan (2009, p. 51), os livros também podem oferecer alívio, além de proporcionar uma forma de recreação inofensiva.

Leitores também são diferentes, há os que preferem ver e imaginar, ouvir e imaginar, a ler e imaginar. Existem ainda aqueles movidos pela curiosidade de saber como a máquina narrativa funciona. Estes são movidos, dominada a máquina, pela necessidade de partilhar (numa aceção mais generosa) ou exibir (de uma ótica mais narcisista) seu domínio. Deste último conjunto, saem os jogadores de RPG. Saem também os escritores (RODRIGUES, 2004, p. 160).

O Roleplaying Game pode ser aplicado como uma mediação na formação do leitor de qualquer idade, contribuindo no desenvolvimento infantil, fase importante para dá início ao mundo da leitura. A informação deve ser assimilada e internalizada desde cedo. As empresas usufruem com o comércio, basta pesquisar o que está sendo vendido só para o ganho empresarial ou o que vai além disso, não desmerecendo algo que é bem desenvolvido e que possa dá contribuição, no caso do RPG, ao lazer, entretenimento lúdico, socialização na fase mais importante, a infância.

Vieira (2012, p. 72) cita a empresa Wizards que popularizou o jogo de cartas Magic, e o próprio Dungeons & Dragons, mais tarde desenvolveu também para crianças de 6 anos, com download gratuito.

A leitura precisa estar no dia a dia da criança para que ela possa desenvolver o hábito desde cedo, infelizmente não é toda nação que investir em uma política tão importante para a elaboração de uma sociedade crítica e culta. A leitura é fundamental para a concretização do progresso da sociedade e para a sua democratização.

Rodrigues (2004, p. 175) elucida que o ato de ler está relacionado em saber ler objetos, situações, saber ler nas entrelinhas, e que a infância é o melhor período para desenvolver um bom leitor.

Quando a leitura é uma necessidade, um “gosto” apreciado no ambiente em que a criança vive, se é partilhada, usufruída em comum, a criança desenvolverá, o quanto puder, a capacidade de ler, mesmo que ainda não conheça, não domine a letra, a palavra escrita. Onde os livros são amados e desejados como companhia, como matéria de sonho, de divertimento, de emoção pelas pessoas que a criança ama, ela terá curiosidade de “ler” aquele objeto tão apreciado por aqueles que ela aprecia (RODRIGUES, 2004, p. 176).

O RPG proporciona a não leitores a afeiçoar-se pela leitura, na ludicidade transmitida pela ação do ato de jogar, pela apreciação do jogar, do brincar. O RPG é ficção, fantasia falada, lida, jogada e escrita.

A noção de ficção e realidade não são coisas que se opunham. Ao contrário, se completam. Quando uma pessoa lê ou ouve um texto de ficção, está ouvindo ou lendo alguma coisa sobre a realidade, uma visão da realidade, a do texto, quem sabe a do autor do texto, a visão da época em que o texto foi escrito (RODRIGUES, 2004, p. 177).

É importante o profissional bibliotecário valorizar a sua profissão. A biblioteca é o centro majoritário de informação e potencializador de conhecimento. O bibliotecário é o agente da informação que proporciona autonomia de pensamento criativo e o seu papel é fundamental no desenvolvimento de atividades que venha conglomerar o espaço da biblioteca, instrumento indispensável na formação de identidade da comunidade. Na sociedade brasileira informação para a grande massa sem mediação são apenas signos e símbolos sem significação.

Segundo Gasque (2012, p. 155): a ampliação do conhecimento humano relaciona-se ao processamento, organização e disseminação da informação para a comunidade. A informação em qualquer suporte (internet, livros, revistas) e em qualquer símbolo ou signo só adquire significado quando mediada pelo leitor. Isso significa que, mais do que a disponibilização de material, é necessário envolver a comunidade [...] em programas que possibilitem busca, decodificar, interpretar e transformar as informações em conhecimento a favor da vida.

O conhecimento informacional independe de classes, porém a grande maioria da população de não leitores, o que não se aplica somente aos mais necessitados, depende de políticas públicas que viabilizem a chegada das informações ou que conduzam os indivíduos

aos principais centros culturais de informação. As bibliotecas nem sempre podem contar só com a disposição do bibliotecário e demais funcionários da biblioteca, para a realização de atividades lúdicas culturais, a depender da situação em que a biblioteca se encontra e da demanda para criar as ações culturais, ficam à mercê das políticas públicas, e o que desenvolvem atingem apenas um público que usa a biblioteca só para estudos da escola, concurso, faculdade e universidade.

“As bibliotecas trazem em seu bojo a ideia de espaço dinâmico e interativo com a produção intelectual humana que visa à criação de conhecimento e à inovação em benefício da coletividade.” (GASQUE, 2012, p. 155)

A biblioteca pública pode desenvolver o letramento informacional a partir da atuação do bibliotecário, e isso pode ser elaborado a partir de projetos e ações. Com o RPG pode ser desenvolvida histórias que venham resgatar a cultura local, assim como histórias que venha direcionar os visitantes a se familiarizarem com a leitura.

Muito se tem discutido e afirmado que cabe às bibliotecas favorecer o acesso à informação. Contudo, o papel das bibliotecas pode ser enriquecido com a mediação dos bibliotecários [...], mais do que organizar a informação, os bibliotecários devem se preocupar em ajudar os usuários a buscá-la e a usá-la. A biblioteca se converte em espaço ativo [...] em que as atividades culturais podem se constituir em elementos atrativos para os usuários (GASQUE, 2012, p. 157). [...] Sugere-se que o letramento informacional ocorra com a adoção de metodologias globalizantes, orientadas para a resolução de problemas e com o uso do pensamento reflexivo. Os projetos de trabalho promovem a globalização e favorecem a construção da reflexão (GASQUE, 2012, p. 85).

O pensamento reflexivo proporciona na sociedade uma compreensão da responsabilidade democrática e social que a comunidade precisa, para poder compreender o meio em que vive, exercer a cidadania, e a partir das informações desenvolver percepções e reflexões que venham facilitar o desenvolvimento de habilidades intelectuais.

A informação é um produto social, legitimada por aqueles que dela fazem uso ou apoiados nela decidem rumos e diretrizes, quer individuais ou coletivos. É gerada a partir do esforço humano de entender e interpretar a realidade. É vital para o convívio do homem em sociedade, pois a informação gerada é também disseminada pelo homem, independente da posição na sociedade (MOREIRA, 1998, p. 44).

Diferente da antiga missão de conservar e preservar, a biblioteca acompanha a evolução, desenvolvimento e crescimento da sociedade, aprimorando-se desde os tempos antigos. Mesmo com as dificuldades que podem ser facilmente encontradas, ação cultural é ação que possibilita o uso de diferentes mecanismos e ações do próprio homem, sendo

possível desenvolver ações que chamem a atenção da comunidade para adentra a biblioteca e não somente a ver como um espaço de intelectuais e sim também um ambiente de socialização.

[...] Uma das principais metas de qualquer sociedade que esteja lutando pelo desenvolvimento é o fortalecimento de todos os cidadãos, por meio do acesso e utilização da informação e do conhecimento [...] (UHLIR, 2006, p. 21 apud CUNHA, 2006, p. 100).

A informação quando bem organizada e estruturada, a partir de uma análise para abranger a comunidade de acordo com as suas necessidades, a sua disseminação chega com mais facilidade e rapidez até o usuário, mesmo aqueles não capacitados em acessá-la, se a unidade estiver com profissional da informação capacitado e com os suportes, desde os tradicionais até os mais modernos, propícios para o acesso, além da disseminação transmitida e difundida por atividades lúdicas e culturais num ambiente dinâmico que é a biblioteca, logo os benefícios serão transformadores para os cidadãos.

a) conhecimento sobre o usuário da informação, suas necessidades reais e seus desejos; b) a formação e a educação continuada do profissional da informação (bibliotecário e sua equipe) [...]; c) a contribuição dada pelo exercício do papel de formador de cidadãos pelo profissional da informação [...] d) a disseminação da informação não é neutra; envolve uma carga ideológica de risco, mas que não permite a inanição ou a indiferença; e) a disseminação da informação, em que pesem todas as reflexões e aportes teóricos sobre seu estado, se dá pela concretização da prática envolvendo serviços e produtos informacionais (BARROS, 2003, p. 26).

Para a realização de atividades lúdicas e culturais numa biblioteca não só depende de políticas públicas, suportes tecnológicos, a ação cultural se faz pelo envolvimento, colaboração com a comunidade, com escolas, com outras bibliotecas, podendo usar datas comemorativas e especiais, concursos, saraus de músicas e poesias, cafés literários, dia de RPG, colocar carros anunciando eventos para a comunidade para atrair o público e envolvê-los no mundo mágico que é a biblioteca.

O crescente número de recursos informacionais pode facilitar a disseminação com mais precisão, alcançando um maior número do público-alvo, vale salientar que cada ambiente informacional lidará com as suas alternativas disponíveis, alcançando rendimento esperado de satisfação e concretização do ato de disseminar.

Os usuários, a discrepância entre autoritarismo das ações e democratização das ações e democratização da informação (tornando-a ao alcance de todos), a diversificação de recursos materiais e operacionais disponíveis (de acordo com as

possibilidades oferecidas em cada uma das unidades, para aquele público alvo). Nesse último aspecto, é quase indispensável que o trabalho em questão envolva texto-som-imagem, seja servindo-se da fala, da lousa e do giz; seja utilizando-se de slides, de vídeos e de transparências; seja através de softwares e games diversos, ou tudo isso junto, de acordo com a realidade de cada um e o aparato de que dispõe (BARROS, 2003, p.47).

2.3 Classificação dos Jogos

Umas das maiores indústrias de entretenimento global é a dos games, e se constitui como fenômeno cultural. Possuem características interativas, imersivas e interconectividade.

Lucena (2014, p. 17-18) discorre a respeito de jogos eletrônicos na sociedade contemporânea, participação feminina, e dados acerca do público. Relata que [...] segundo a Entertainment Software Association (ESA), os *video games* são agora um meio de massa, amplamente apreciado em uma variedade de plataformas por um público diversificado, revelando dados interessantes, como: a idade média do jogador é de 30 anos e este joga a pelo menos 12 anos; 68% dos jogadores têm acima de 18 anos; o público feminino representa 47% de todos os jogadores, sua maioria têm acima de 18 anos de idade e é este público que apresenta um dos mais rápidos crescimentos demográficos da indústria de *games*. Além dessas informações, acrescenta-se o dado de que, atualmente as mulheres adultas representam 30% da população que joga, uma parcela significativa em relação aos 18% dos rapazes de 17 anos ou mais jovens; 62% dos gamers jogam com outras pessoas, seja presencialmente ou on-line; e 78% desses jogadores jogam com outras pessoas pelo menos uma hora por semana.

O crescimento do público feminino despertou na indústria dos games o interesse em desenvolvimento de temas que mantenham e aumentem o público, já que mantém a sua cota de investimento, a partir do consumo. Atrelado, está a desmistificação de que os games não são entretenimento apenas para crianças.

Esses dados rompem com alguns preconceitos que se tinha em relação ao perfil do público jogador e aos jogos desenvolvidos, como por exemplo, que se caracterizam como brincadeira de criança, ou que era brincadeira de menino, visto que o público feminino tem ocupado lugar de destaque na interação com os jogos eletrônicos, apresentando, na sua maioria, preferências diferenciadas em relação ao público masculino no que se refere aos tipos de games que tem preferência. Com esse crescimento significativo do público feminino, bem como de adultos no consumo de *games*, as indústrias têm se preocupado em produzir jogos que atendam aos interesses desses públicos (LUCENA, 2014, p. 18).

As pesquisas no Brasil em relação a games tiveram evolução no começo do século XXI, vale ressaltar a região nordeste também neste campo, no que concerne o período de

2000 a 2009. Os trabalhos significativos desse período no nordeste foram 11, sudeste 61, sul 14 e um em Brasília, centro-oestes.

Lucena (2014, p. 19) informa que no Brasil, o estado da arte sobre a produção na área de *games* foi produzido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que investigou as produções realizadas em nível de dissertações e teses nas universidades brasileiras tendo os *games* como objeto de pesquisa. Esse estudo teve como objetivo analisar essas produções defendidas na área de Educação e Comunicação, no período de 1994 a 2010.

O estudo e rigor com que são desenvolvidos os estudos dos *games*, metodologicamente, em diferentes aspectos acadêmicos possibilitou uma concepção e análise semiótica, podendo-se compreender a significação da informática e dos jogos eletrônicos para o desenvolvimento de atividades que contribuam para a disseminação da informação em diferentes formatos.

Lucena (2014, p. 21) desenvolve questionamentos a respeito da cultura do computador, como cultura de regras e simulação, por isso os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a ideia de mundos construídos, governados por regras.

Lucena (2014, p. 74) aborda sobre o início de jogos e têm sua relação antiga com a eletricidade, inicialmente com o jogo de Pinball. Os vídeos *games* muda a definição para eletrônico, depois da introdução dos jogos aos monitores de TV. A partir dessa concepção [...] o conceito de jogo é tão antigo quanto a própria humanidade como defende Huizinga (2001), na década de 1930, e em seu aspecto formal de jogos de tabuleiros, existem suspeitas de Mancala, jogos de captura ancestrais datados do século VI e VII a.C. Provavelmente os primeiros jogos que tenham conhecido a eletricidade foram as máquinas de *pinball*, da Pacific Amusements, que, com a introdução da eletricidade em 1933, dividem águas ente as ancestrais mesas de *pinball* originadas da Parlor Bagatelle, de 1831, que se utilizavam apenas da gravidade sobre mesas de madeira.

Da utilização analógica da eletricidade ao início da popularização dos *chips* digitais no início dos anos de 1970, em sua tecnologia, mas não em sua jogabilidade, essas máquinas pouco se diferenciam da *tennis for two*, desenvolvida por William Higinbotham, em 1958, a

não ser pelo uso de um “monitor”, que era o visor de um osciloscópio adaptado para funcionar como tal. Apenas com a introdução dos jogos eletrônicos aos monitores de televisão, como patenteado por Thomas T. Goldsmith, em 1948, e posteriormente entendido e desenvolvido por Ralph Baer para a Magnavox, é que os jogos de *video games* começaram a tomar a forma que possuem hoje. E nesse momento histórico, a definição de eletrônico começa a se mostrar apenas nostálgica, em detrimento do processamento, armazenamento e recuperação de informações que são características marcantes dos atuais sistemas digitais, incluindo-se os *video games*.

Lucena (2014, p. 74) enfatiza ao assegurar: quando tratamos jogos digitais por eletrônicos, deixamos de fora, ou introduzimos ruídos, em toda a parte de comunicação, armazenamento e processamento, que fazem estes jogos o que são hoje. Muito diferente de um *pong* dos anos 1970, que, embora surpreendentemente para a época, estava longe dessas características.

A importância de traduções de obras é benéfica para os objetivos de pesquisas. No que tange assuntos mais avançados para jogos, a carência em obras não traduzidas para o português, deixa uma lacuna de conhecimentos abundantes e enriquecedores para aprimoramento da aplicabilidade com os jogos.

Lucena (2014, p. 75) cita Huizinga e como analisa a finalidade da atividade livre do jogo, para ele é apenas em si, para Caillois o jogo não é apenas diversão, é utilidade. Em 1958, 20 anos depois da obra seminal de Huizinga, surge a sua primeira revisão: o sociólogo francês Roger Caillois inicialmente lembra a importância da tese huizinguiana, mas a crítica em diversos pontos. Se em Huizinga o jogo é uma atividade livre, com uma finalidade apenas em si mesma, portanto sem objetivos a não ser a própria diversão, Caillois vê no jogo algo muito mais amplo.

Além de elaborar a primeira classificação dos jogos a partir de quatro elementos inter-relacionados (oposição, sorte, imitação e vertigem), que vão de um extremo de liberdade (Paidéia, o brincar) a um extremo de regras (Ludus, o jogo), o sociólogo vê no jogo uma série de aplicações, através das quais o homem não jogaria apenas para se divertir, mas também para se aprimorar, e, assim, o jogo ganharia uma certa utilidade, como uma espécie de ferramenta que ajudasse na evolução do ser humano, não fazendo mais sentido a visão de jogo “puramente em si”. [...]. Infelizmente, este livro clássico não tem traduções do original francês para o português do Brasil, sendo acessível apenas através de edições importadas como a espanhola e a lusitana. Isso traz um forte atraso ao entendimento dos jogos pelos estudantes e profissionais brasileiros, pois a grande maioria dos trabalhos acadêmicos ainda

estaciona no jogo huizinguiano libertário e fechado em si mesmo, muito próximo de brincar, e não consegue avançar para as condições outras, mais contemporâneas de um objeto de estudo tão rico e complexo.

Os jogos são de caráter interdisciplinar, e a diversão também é característica dos jogadores. Lucena (2014, p. 75-76) citando [...] Avedon, deixa claro o caráter interdisciplinar dos jogos e nos chama a atenção para que o elemento de diversão – *fun* ou *euforia* – só tenha sido trazido para essa discussão em 1961, através do trabalho de Erving Goffman, *Fun in Games*, que assegura que estes elementos devem estar presentes para assegurar a participação e que, mesmo que eles não existam, os próprios jogadores tentam manipular o jogo para acrescentá-los.

A preocupação em compilar ou fazer jogos, deu início em 1980 aos primeiros trabalhos empíricos. Lucena (2014, p. 76) destaca a importância na área de *design* de jogos, agora voltada para o meio digital, os primeiros trabalhos, ainda bastante empíricos, assemelhando-se mais a apostilas do que a livros, datam do início dos anos de 1980 e são realizados normalmente por programadores e profissionais técnicos preocupados em como fazer um jogo ou em compilar os jogos existentes. Um exemplo fundador dessa época é o livro teórico *The art of computer game design*, de Chris Crawford (1984), um dos primeiros programadores de games.

Nos anos de 1980 encontram-se também os primeiros compêndios de jogos, como *Classic home vídeo games*, 1972-1984, de Weiss (2007), ainda hoje uma obra de referência por conter jogos obscuros até para a época. Em 1997, Joystick Nation aponta uma cultura dos *vídeo games*, mas um trabalho forte de pesquisa e análise, por parte da universidade, tem de esperar até o início do século XXI e é realizado, inicialmente, por grupos de pesquisadores, normalmente de áreas correlatas. O livro-*Rules of play* (2003) e o *website* GameStudies (2001) – no Brasil, o *Mapa do jogo* (2008) e o *website* de divulgação científica Gamecultura (2005) – são exemplos fundadores.

A Matemática usou os estudos da Ciências Sociais e os aprimorou a partir dos seus conceitos. Lucena (2014, p. 77) fala a respeito de uma primeira observação nos permite notar que embora os estudos dos jogos tenham começado nas Ciências Sociais, logo a Matemática os internaliza e os formaliza com seus conceitos como regras, objetivos, probabilidades e resultados, pois muitos de seus pesquisadores viam nesses estudos operações bastantes práticas, como aumentar as chances de suas apostas em corridas de cavalos ou cassinos. Assim, podemos observar que os jogos, pelo menos em seu aspecto formalizado pela matemática, não se diferenciam da jogatina, ou *Gambling*, o jogo que prevê a recompensa

financeira imediata. *Gambling* é também o nome utilizado pela indústria de jogatina eletrônica, como os caça-níqueis, cassino, sites e máquinas de videopôquer. Diversos programas da indústria de *games* são levados a trabalhar nessa indústria, que é permitida em diversos países, ou entra ilegalmente nos quais não é permitida.

Com a Matemática a frente do desenvolvimento dos jogos, a Ciência Sociais estagnou os seus estudos de jogos em função da prática social. Lucena (2014, p. 77-78) descreve quanto a cisão inicial pode nos permitir entender, hipoteticamente, um tipo de pensamento contemporâneo, no qual alguns profissionais separam o conhecimento social do tecnológico. Para esses profissionais, trabalhos nas Ciências Sociais, mesmo como os fundadores Huizinga e Caillois, são focados demais em suas áreas e não têm aplicação ou sequer importância no que se entende por *design* de *vídeo games* atualmente. Para eles, o conhecimento necessário para se projetar um jogo está centrado nos poucos livros do século XXI, na prática social e na evolução tecnológica. É realmente triste ver 5 mil anos de cultura sendo desperdiçados. A minha hipótese inicial, e muito inicial, que um dia pode ser trabalhada, é que na base dessa cisão entre *vídeo games* e outros jogos está uma espécie de culpa ou recalque, portanto, inconsciente, advindo de um início de desenvolvimento baseado na exploração da jogatina, como as corridas de cavalos e cassinos. Uma vez que os fatores sociais permaneçam dentro das Ciências Sociais, pode-se continuar a pesquisa tecnológica sem nenhum remorso ou incômodo de comissões de ética.

Os jogos digitais são lúdicos, assim como os jogos de interpretação, e contribuem para o lazer tão quanto os vídeo games. Para alguns profissionais os jogos digitais são evolução dos tradicionais. Os jogos digitais fomentaram as reuniões de crianças em ambientes que pudessem usufruir da internet, hoje não é mais preciso sair de casa para jogar multiplayer.

Lucena (2014, p. 78) Apenas para deixar claro, oposta a essa visão dualística, que separa os jogos dos *vídeo games*, existe uma visão monista, na qual existe uma continuidade, compactuada por diversos outros profissionais, que vêem o *vídeo game* como uma espécie de atualização dos jogos tradicionais. Em um ambiente urbano, no qual se torna perigoso para as crianças saírem às ruas para brincar de polícia e ladrão. Diz-se “uma espécie de atualização” porque nem todo tipo de jogo é uma atualização de brincadeiras anteriores, mas de conhecimentos anteriores ou mesmo improváveis. Por exemplo, adaptar um jogo de 1953 chamado Pentaminos (ou Pentaminós) e torná-lo mundialmente famoso, como Tetris, ou brincar de polícia científica, como em CSI 4: Hard Evidence (Telltale Games, 2007), com os caríssimos equipamentos que aparecem na série de televisão que deu origem ao jogo. Outros jogos, como Dreidel, judeu, são lembranças de acontecimentos rituais; como neste caso, a

celebração de Hanukkah, para rememorar a reedificação do Templo de Jerusalém, feita por Judas Macabeu.

Game é cultura, é interdisciplinar, não faz distinção de gêneros. O lazer, a ludicidade, interatividade, socialização são apenas alguns dos benefícios exercidos e pesquisados. Como produção do homem, se aplicado em unidades de informação, será ação cultural.

Os *video games* têm aproximadamente 40 anos de cultura, que deve ser entendida, analisada e devidamente criticada em busca da evolução e da consolidação de uma nova mídia. A indústria americana de *video games* já passou por uma grande *crash* em 1983, e a crítica cultural é uma ferramenta importante para se evitar outros desastres do gênero. Sem isso, as mídias tornam-se fechadas, narcisistas, autorreferentes e, como todo o sistema que não se regula pelo seu ambiente, tende a entrar em crise e modificar-se ou extinguir-se (Lucena 2014, p. 88-89). A cultura do *videogame*, a Gamecultura, não apenas está presente nas atuais formas de cultura *pop* contemporânea, mas, com seus conhecimentos e conceitos dedicados, é uma forma de cultura importante, que chega a ser mais ampla do que as que precederam, ao apoderar-se de uma coleção de signos conhecidos e acrescentar interatividade, repetibilidade, jogabilidade e diversos outros fatores presentes nela. Uma forma de cultura interdisciplinar, [...] abrange gênero, idade, culturas e classes sociais em toda a sua diversidade, em um meio que chega a ser mais abrangente do que a internet [...] (Lucena 2014, p. 94-95).

A mãe de todos os jogos de tabuleiro e com maior número de fãs, desde o início do campeonato mundial de 1948. Acredita-se que o xadrez tenha surgido na Índia no século XVI. É um jogo de estimula a concentração, percepção, astúcia, técnica e inteligência. É jogado em qualquer língua, pois permite o uso de qualquer peça, qualquer pessoa pode jogar, porque a sua mecânica e a língua são as regras.

O xadrez é dividido em 64 casas e 32 peças, sendo 16 brancas e pretas, o jogo termina quando um dos jogadores dá o xeque-mate. As peças são: uma rainha, um rei, dois bispos, dois cavalos, duas torres, peões. Além do xadrez convencional, existem algumas variações, como o xadrez no escuro, que apresenta as modalidades: o xadrez às cegas; o xadrez simultâneo às cegas; o xadrez duplamente às escuras conhecido por *kriegspiel*.

A evidência de jogos de tabuleiros de 5870 a.C., uma laje encontrada pelo arqueólogo Gary O. Rollefson, com duas fileiras e seis depressões circulares na superfície, não muito considerada por alguns cientistas. Já existem evidências concretas de 3000 a.C. de jogos de tabuleiros. Na cidade queimada, no sudeste do Irã, foi encontrado um tabuleiro esculpido e dados esculpidos em pedra.

Jogos ao ar livre, são jogos que desenvolvem nas crianças habilidades sociais, criatividade. Quando praticam as atividades em grupo sem a proteção excessiva dos pais, apresentam saúde física e social. Os jogos ou atividades ao ar livre devem ser monitoradas,

sem o excesso de supervisão. Esse mesmo tipo de preocupação se aplica aos jogos violentos, a superproteção dos pais, fazem as crianças não descarregarem suas frustrações, medos, elas precisam correr riscos, deixá-las à vontade. Os jogos ao ar livre pode ser, futebol, vôlei, handbol, as atividades e diversos jogos tradicionais: amarelinha, pega paga, jogar baralho, pião, patinar, jogar dama, corrida de saco, cabo de guerra.

Os jogos de azar são de probabilidades entre a sorte e o azar. O azar da maioria, se reflete nos ganhos da minoria. A diferença entre ganhar ou perder depende de probabilidades matemáticas e não de habilidades do jogador. A grande maioria das apostas dos jogos de azar, são rigorosamente analisadas. Os dados mais antigos apontam da civilização sumeriana e posteriormente na tumba do faraó Tutankamon. A origem veio dos romanos e não se sabe as respeito das regras. Os tipos ou modalidades de jogos de azar são dos mais diversos. Jogo de puro azar: os jogos de rifa; o jogo da loteria; o jogo da roleta; o bingo; os caça-níqueis; o jogo pedra-papel-tesoura. Jogo de azar com habilidade: mahjong. Jogos de cartas – jogos de puro azar: a batalha; o baccará. Jogos de dados – jogos de puro azar: o jogo da glória; jogos de azar com habilidade: o gamão; o pôquer; o craps.

A coordenação motora é a capacidade de desenvolver um movimento. Está ligada ao sistema muscular, esquelético e sensorial, da interação desses sistemas obtêm-se ações equilibradas. Jogos de coordenação: circuito de pés; concurso de poses; acerte a letra; pule e pegue; corrida do pinguim; estátua musical; segue a linha; tênis de bexiga; desenho com os pés. As crianças que não desenvolvem a coordenação motora, têm a noção espacial prejudicada, a lateralidade incerta e reação desorientada, correm mais risco de terem depressão aos 07 anos e outros problemas de saúde mental a partir dos 10 anos.

2.4 Jogos de Interpretação

Os jogos de interpretação ou Roleplaying Game (RPG) são jogos de personagens, criados por pessoas de qualquer idade, desenvolvidos a partir da leitura do livro que descreve como criar uma personagem. O grupo de aventureiros acompanham e dão continuidade a uma história criada pelo mestre do jogo, num mundo ficcional.

Crianças, adolescentes e adultos reúnem-se em torno de um “mestre” que prepara uma aventura com o auxílio de um livro de regras. Jogadores são atores e, ao mesmo tempo, roteiristas da ficção produzida em grupo. É um jogo onde não existem vencedores entre os que jogam. Os derrotados, quando existem, são uma necessidade de enredo (RODRIGUES, 2004, p. 18).

A ficha do jogador é uma extensão do jogador, é o personagem que o jogador escolhe ser no jogo. A ficha é uma descrição detalhada de um personagem imaginário, nela são descritas características como a classe (mago, ladino, clérigo, guerreiro), tendência (bom, neutro, mal), habilidades (força, destreza, constituição, inteligência, sabedoria, carisma), perícias (acrobacia, blefar, cavalgar, diplomacia, esconder-se, etc), além das armas, magias, talentos, itens mágicos e pessoais e outras minúcias. Nem todo RPG segue exatamente essas descrições para a criação de personagens.

As fichas de personagens elaboradas pelos jogadores são decisivas para o desenvolvimento da narrativa. As personagens não são construídas de forma maniqueísta. Elas apresentam qualidades e defeitos, vantagens e desvantagens. O item Desvantagens “afina” especialmente o jogo, torna-o mais complexo, permitindo que se explore minuciosamente o conjunto de características de uma personagem inteira (RODRIGUES, 2004, p. 19).

Segundo Rodrigues (2004, p. 19): No Roleplaying Game, milhares de jovens repetem a experiência de Monteiro Lobato, muitos sem jamais o terem lido. Apropriam-se de histórias narradas por livros, filmes, quadrinhos e as reinventam em grupo. Referente a pessoa que cria a história (o mestre) para os jogadores darem continuidade a fantasia, Rodrigues (2004, p. 19) descreve: o mestre do jogo – sempre autodidata, porque não existem cursos para formar ficcionistas de RPG – é alguém que lê os livros de regras, pesquisa o cenário em que a aventura vai se desenvolver, as personagens, os possíveis antagonistas ou aliados, os caminhos que a narrativa pode seguir no cenário e nas condições propostas. A pesquisa feita pelo mestre tem de ser bem cuidada. Ele precisa ser ágil para calcular, durante o jogo, as possibilidades de desenvolvimento da narrativa, torna-la atraente para os outros jogadores interagir com eles, responder as suas ações, garantir que a coerência da história seja mantida.

No RPG, as histórias criadas pelo jogador/mestre sofrem alteração constantemente, em decorrência da participação dos jogadores, novidades não programadas são inevitáveis. A história desenvolvida pelo mestre, assim como o percurso planejado são modificadas ou acrescidas pelas histórias que os jogadores desenvolvem involuntariamente, então muitos são os caminhos que se abrem pela imaginação. As histórias das personagens podem ter ligação com a história desenvolvida pelo mestre.

Na verdade, o mestre de RPG é o narrador principal e o diretor de cena. A ficção produzida em grupo, de forma interativa, é verbalizada, uma mistura de narrativa oral e teatro de improviso. Nos grupos fixos – que se reúnem de duas a quatro vezes por mês –, os jogadores costumam criar suas próprias personagens junto com o mestre. Neste caso, a pesquisa para criação envolve os jogadores também. Eles leem o livro de regras e seus complementos (RODRIGUES, 2004, p. 19).

Rodrigues (2004, p. 19) resume: O mestre inicia o jogo descrevendo o lugar onde a aventura se passa, as características das personagens, leva a história até o ponto onde os jogadores começam a atuar e coloca dificuldades e surpresas para os jogadores resolverem. Os jogadores são responsáveis pelas ações e iniciativas de suas personagens. Sobre a narrativa do RPG e a sua produção tem-se:

O Roleplaying Game, enquanto jogo de produzir ficção, possui seus antepassados no terreno da narrativa na epopeia, no mito, nas lendas, no conto maravilhoso, no folhetim. Esta genealogia pode ser rastreada a partir de características marcantes das narrativas produzidas pelos grupos de RPG:

- É um enredo de aventura;
- O enredo é frequentemente imbricado com cenários ou elementos de fantasia;
- Os protagonistas, via de regra, possuem atributos fora do comum, atuando em muitas das narrativas fora dos limites do cotidiano;
- O enredo se desenvolve a partir de um pacto ficcional entre os produtores/jogadores e os assistentes/leitores, pacto este que elimina o estranhamento frente aos elementos não realistas do mundo em questão (RODRIGUES, 2004, p. 23).

As regras são primordiais para o efeito jogo, ordem, harmonia e equilíbrio, do contrário não fluirá. Rodrigues (2004, p. 44) elucida perfeitamente a respeito às regras, é condição essencial para a manutenção do jogo num mundo próprio e à parte da vida real. Desobedecer às regras significa destruir o mundo mágico em que o jogo se encerra, quebrar a noção de comunidade de jogadores. [...] Existe a consciência de que o jogo é faz-de-conta e que a qualquer momento pode ser interrompido pela realidade cotidiana, pelo rompimento das regras por parte de algum participante ou pelo fracasso dos objetivos.

O RPG é um jogo que imita a vida medieval, através da imaginação. Essa reprodução não é inapropriada, é compreensível, “copiar”, imitar, faz parte da vida.

Rodrigues (2004, p. 55) fala da crítica de Umberto Eco, do uso tópico da constante “pilhagem narrativa” no RPG. Temas, histórias, enredo, personagens, clichês, estratégias de livros, filmes, quadrinhos, a “pirataria” é livre para desenvolver narrativas no jogo. O desenvolvimento de um estilo próprio – mesmo considerando que a “pilhagem” seja inevitável – por parte dos mestres e dos jogadores de RPG é limitado pelo formato instantâneo, interativo e oral como é o do RPG. Mesmo com este limite, mestres mais experientes costumam criar suas “marcar” nos jogos.

O RPG possui métodos que facilitam a igualdade entre os jogadores, direitos e deveres, independente de raça, classe e gênero. O mestre sendo o criador da história, não impede que os jogadores estejam a par dela, o mestre até pode incluir a história dos personagens/jogadores para introduzi-los ou familiarizá-los com a trama.

[...] No jogo existe, geralmente, uma situação inicial, a partir da qual o enredo se desenvolve linearmente. As ações se sucedem em sequência. Existe, ainda, a proposta de igualitarismo na participação dos jogadores durante as sessões, o que dificulta o desenvolvimento de tramas secundárias interessantes (RODRIGUES, 2004, p. 57).

Rodrigues (2004, p. 58) fala sobre os NPCs: [...] os jogadores representam personagens a partir de uma ficha que todos os participantes da partida conhecem. Os antecedentes são conhecidos também, donde não haver espaço para surpreendentes e melodramáticas revelações paralelas. No máximo, o mestre pode introduzir alguma personagem sem jogador, interpretada por ele, mas a participação desse tipo de personagem é limitada.

A sequência dos acontecimentos dura o tempo que o mestres e jogadores quiserem. As tramas não se limitam apenas a batalhas.

No RPG, encontra-se o modelo clássico de enredo proposto por Aristóteles, que segue com início, meio e fim. Em geral, trata-se de fábula de ação complexa, onde as ações das personagens têm um nexos casual e mantêm uma estrutura orgânica, os acontecimentos narrados estando ligados entre si por causa e efeito, quando se trata do enredo de uma campanha onde um mesmo grupo passa semanas ou meses em torno de uma mesma trama, com um conjunto fixo de personagens (RODRIGUES, 2004, p. 64-65).

Rodrigues (2004, p. 65) cita: Em que pese a qualidade ou a capacidade de produzir o entretenimento, as duas origens do RPG, os jogos de guerra e Tolkien, não são atividade ou narrativa em que predominem as intrigas amorosas; ao contrário, existe nas duas matrizes a ênfase na conquista de objetivos e no combate.

O módulo básico para iniciantes ensina como contar histórias coletivamente. Para jogar no mínimo o jogador compra, baixa ou tirar xerox do livro de regras para aprender a jogar.

Rodrigues (2004, p. 66) especifica o primordial para ser um bom jogador iniciante: a pessoa que se interessa por RPG, em geral, compra um livro de regras que a ensine a jogar. Compra o livro de regras e, se o gosto pelo jogo se estabelecer, os suplementos. A característica principal do livro de regras – ou módulo básico – é a de iniciação ao jogo da narrativa coletiva, oral e instantânea. São textos que ensinam como contar uma história, ou como viver uma aventura fictícia, com a participação de outras pessoas. Existem coisas comuns a todos eles, entre elas a maneira como o jogo começa, a ênfase dada ao tópico

personagem – afinal, é um jogo de representação – os itens essenciais da aventura: cenário e enredo.

No desenrolar inicial das sessões, cada jogador é inserido na história pelo mestre, a partir daí os personagens agirão de acordo com características específicas a cada personagem.

“No início da partida, os jogadores/personagens se apresentam em seus aspectos físicos e psíquicos, não sendo raro justificarem suas ações retomando a apresentação de algum traço específico.” (RODRIGUES, 2004, p. 66)

O RPG também é contação de histórias, porém com acréscimos de regras, livros básicos inicialmente, peças móveis, um mestre, jogadores, falas, ações, pesquisas para conhecer a época e história do lugar que jogam, quando são ambientadas por exemplo na época medieval e o jogador quer conhecer os costumes da época, se familiarizar com as leis do país, e tudo que possa ajudá-lo a visualizar e compreender melhor o novo mundo.

A sessão de jogo mais rica quanto maior for o repertório dos participantes. As histórias no RPG se assemelham às narrativas que se inspiram nos contos heroicos e maravilhosos. Na verdade, isto não acontece só no RPG, porque as velhas histórias estão sendo sempre contadas (RODRIGUES, 2004, p. 67). Quanto maior for o conhecimento dos mestres e jogadores a respeito de jogos de RPG, a informação sobre contextos sociais e históricos e a familiaridade com narrativas outras, maior será a possibilidade de recontarem as velhas histórias de forma mais criativa” (RODRIGUES, 2004, p. 67).

Rodrigues (2004, p. 67) fala dos livros de regras e da sua importância: Os livros de regras funcionam como uma máquina de multiplicar narrativas que, apesar de aparentemente árida, esquemática e com um certo “sabor” de catálogo de personagens, cenários, armas e adereços, costuma possibilitar a produção de entretenimento criativo a milhares de jovens que se dispõem a acessá-la.

A combinação da fantasia com jogos de guerra deu origem ao RPG, sobretudo a fantasia de Tolkien. O RPG nasceu nos anos 1970 nos Estados Unidos. A sua atual editora é Wizards of the Coast. Dave Arneson nasceu em Minnesota em 1947. Na adolescência ganhou dos seus pais uma cópia de Gettysburg, se viciou. Depois passou a jogar simulações de Guerra Civil e das batalhas navais de Napoleão. O porão de casa tornou a base para o pessoal de RPG, e as regras do tradicional Jogos de Guerra foram quebradas por Arneson. Tendo inspiração em livros de “Conan, o Bárbaro”, de Robert E. Howard e regras de pedra-papel-e-tesoura, Arneson as trocou pelas regras do jogo Chainmail, para serem aplicadas no mundo da fantasia de Blackmoor. Logo, Arneson acrescentou inovações, porque o pequeno sistema de Chainmail não comportava o crescimento da novidade que se tornou Blackmoor.

Arneson mostrou Blackmoor para Gary Gygax, criador de Chainmail ponto de partida para o Roleplaying Game Blackmoor. Depois das inovações, no final de 1972, Gygax, criou um projeto, tendo seus filhos como os jogadores. Esse projeto, Gygax enviou para vários amigos que pediram a publicação. Fantasy Game ficou em teste durante um ano.

Em 1973 foi produzida uma nova edição revisada de Fantasy Game, a filha de Gygax, depois dele lançar vários nomes, decidiu que o jogo se chamaria Dungeons & Dragons. Na convenção anual Gen Con, vendo o potencial do jogo, Don Kaye se tornou sócio de Gygax, criando a Tactical Studies Rules (TSR). A publicação em janeiro de 1974 foi realizada com a contribuição de um novo sócio, Brian Blume, impresso pela Graphic Printing, na capa os nomes de Gygax e Arneson e o título “Dungeons & Dragons – Regras para Jogos de Estratégia Medievais e Fantásticos: Campanhas Jogáveis com Papel e Lápis e Miniaturas.

“Advanced Dungeons & Dragons (2ª edição) é uma evolução do primeiro *Roleplaying Game* criado por Gary Gygax e Dave Arneson na década de 1970, o *Dungeons & Dragons*.” (SONIA RODRIGUES, 2004, p. 69).

A edição norte-americana do AD & D é de 1989 e tem como autor principal Davi “Zeb” Cook, apesar de – como em todos os RPGs – ter vários co-autores e jogadores experientes que testam o jogo e fazem sugestões, os *players test* (RODRIGUES, 2004, p. 69).

Em AD&D e D&D o jogador precisa dos três livros base para se familiarizar principalmente com o personagem escolhido ou a escolher, aprender a construí-lo, destrinchar minuciosamente, para melhor atuar nas diversas situações que se depara em uma única sessão ou em sessões.

“A prioridade dos livros que compõem o jogo é o processo de criação das personagens, que consome os seis primeiros capítulos do Livro do Jogador e os cinco primeiros do Livro do Mestre.” (RODRIGUES, 2004, p. 71)

“A apresentação é bastante didática e informa que para jogar o AD & D cada participante deverá ter o Livro do Jogador e o mestre, além deste, também o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros.” (RODRIGUES, 2004, p. 69)

O jogo é uma aventura imaginária, é um mundo de fantasia onde o elemento principal é o jogador. Rodrigues (2004, p. 69) explica que os livros não oferecem ao(à) futuro(a) jogador(a) de RPG uma definição precisa do que é o jogo, mas fazem uma analogia interessante com os jogos de tabuleiro, colocando o RPG como um jogo que amplia a

imaginação e acrescenta a interpretação de personagens e a interação com outros jogadores ao cenário de cavernas e aventuras.

Rodrigues (2004, p. 70) cita AD&D – Livro do Jogador, p. 11 e detalha como se procede as ações de um jogador em AD & D: o elemento essencial que faz o RPG: o jogador é colocado no meio de uma situação desconhecida e perigosa, criada pelo árbitro, e deve se utilizar de todas as suas capacidades para dar um jeito de sair ... O jogador adota o papel de um personagem e então guia-se através da aventura. O jogador toma decisões, interage com outros jogadores e essencialmente “finge” ser o personagem. Isso não significa que o jogador deva ficar pulando para lá e para cá, investir contra dragões imaginários ou agir como a personagem. Isso significa que sempre que a personagem é chamada a tomar alguma atitude ou decisão, o jogador finge que está naquela situação e escolhe o curso da ação mais apropriado.

Rodrigues (2004, p. 70) discorre a respeito do objetivo do AD&D. Esse objetivo também se aplica a D&D e as demais edições e variações de RPG. O principal objeto do jogo é o divertimento e a interação com outras pessoas. Trata-se de um jogo de fantasia heroica, que pode ser jogado, num paralelo histórico, do início do período medieval na Europa até a Renascença. O objetivo das aventuras no AD & D pode ser a salvação de uma princesa, proteger uma aldeia atacada por monstros, a procura de um objeto mágico. O livro do jogador apresenta logo após a Introdução o exemplo de um trecho de aventura e um completo Glossário dos termos que o jogo utiliza.

Habilidade e perícias são qualidades que definem os personagens, também em outros jogos, como D&D.

Habilidade: qualquer uma das seis características naturais que representam a definição básica de uma personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. As habilidades de uma personagem são determinadas no início do jogo pelo lançamento de dados de seis faces (d6s). Os valores são continuamente usados ao longo do jogo como forma de determinar o sucesso ou falha de várias ações (idem, p. 14) (RODRIGUES, 2004, p. 70). Perícia: capacidade adquirida por uma personagem através de aprendizado, não definida por uma classe, que lhe dá uma maior chance percentual de cumprir um determinado tipo de tarefa durante a aventura. Pontos para perícia são adquiridos quando o personagem sobe o nível (ibidem, p. 15) (RODRIGUES, 2004, p. 70).

Os monstros são raças proibidas aos jogadores, interpretados pelos mestres e aos jogadores não existe a permissão para usá-las. Os dados, lápis e papel são “apetrechos” que complementam o jogo.

O mestre é o árbitro e principal responsável pela campanha e deve ter total controle da direção que ela vai tomar. Na preparação para a aventura, o jogador cria personagem, mas é o mestre que aprova ou não o resultado e deve evitar que surjam personagens excessivamente poderosas para não desequilibrar o jogo. O mestre também atua no jogo exercendo papéis de monstros (raças proibidas para as personagens dos jogadores) e de personagens incidentais que interagem com os jogadores (RODRIGUES, 2004, p. 70-71).

Assim como em D&D, AD&D, Gurps é um jogo de aventura, fantasia e imaginação, contracenados por jogadores e mestre e NPCs. Gurps não é um jogo com leitura linear, é conhecido como um sistema por sua complexidade.

O módulo básico de *Gurps*, 2ª edição, define o *Roleplaying Game* como um jogo onde uma aventura imaginária é colocada por um mestre que também delimita o cenário e onde cada participante faz o papel de uma personagem, o mestre interpretando as personagens incidentais (no *Player Character*) que contracenam com os jogadores (RODRIGUES, 2004, p. 85).

A primeira característica marcante de Gurps, é o seu desenvolvimento semelhante a partir de um programa de computador. Rodrigues (2004, p. 85) compreende: duas características chamam a atenção no formato deste RPG cujo primeiro *copyright* é de 1986, posterior ao *Dungeons & Dragons*, mas anterior *AD & D*, 2ª edição. O *Gurps* tem a forma de um programa de computador, ou seja, o leitor do módulo básico, mestre, jogador ou candidato a qualquer uma das funções, pode “entrar” em qualquer “sub-rotina” sem um roteiro obrigatório de passos. O Glossário, por exemplo, está na página 250, mas é indicada na página 8, a que define o que é o RPG. Existem “dicas” em colunas verticais, paralelas ao texto principal de cada página, que vão simplificando a compreensão do jogo e remetem o leitor para os aspectos práticos, de maneira a ela não precisar compreender uma leitura linear, do começo para o fim, se não quiser.

A leitura para jogar Gurps não é linear, é lido como qualquer processador de texto, de acordo com a necessidade e interesse do jogador, é apenas parecido pelo fato de um usuário escolher uma ordem para a publicação.

A forma de software deve ser facilitadora para mentes não viciadas na linguagem literária, para aquelas que vivem num mundo crescentemente informatizado e para as que têm inclinação ou desenvolveram um razoável raciocínio matemático. Para o comum dos mortais acostumados, desde a invenção da escrita, com o predomínio da estrutura linear em textos informativos, a forma do *Gurps* é algo próximo à tortura mental. A informação de uma página para ser completada e compreendida remete para vinte e nove páginas depois, frequentemente (RODRIGUES, 2004, p. 93)!

Os termos em inglês são comuns no livro do sistema Gurps. Se autodenomina sistema por permitir a criação de quaisquer personagens e cenário, independente da época. O módulo parece uma enciclopédia, tem várias partes ensinando as regras, e três são as regras iniciais ao jogo.

Segundo Rodrigues (2004, p. 87): [...] na primeira, o jogador realiza um teste de habilidades para conferir suas aptidões ou perícias com três dados de seis faces cada. Na segunda, o mestre joga para determinar qual a reação das personagens dos jogadores frente a um NPC (*No Player Character*). Esta jogada é opcional porque o mestre pode arbitrar as reações. A terceira regra tem o objetivo de determinar a extensão do dano que a personagem consegue causar a um adversário em uma luta, está relacionada às regras de combate. Cada regra está atrelada a redutores, tabelas e cálculos que devem ser anotados na Planilha da Personagem antes de o jogo começar. Estas regras são essenciais para criar personagens, mas o jogador e o mestre iniciantes podem escolher entre as personagens prontas até se sentirem seguros.

Em Gurps existe um capítulo para vantagens e desvantagens. Os jogadores aprendem a lidar com os defeitos, a aceitá-los, como conviver com eles e com os dos demais jogadores, assim como em D&D. Tudo descritos em seus respectivos capítulos.

O capítulo desvantagem é uma contribuição importante do *Gurps* ao RPG. Ele “afina” o jogo. As desvantagens da personagem em *Gurps* partem da premissa de que estas são “defeitos” alcançados antes de começar o jogo, isto é, são parte fundamental na Criação da Personagem. As desvantagens podem ser sociais, físicas e mentais, e algumas são engraçadas, destacando o caráter de *game*, de brincadeira, em oposição aos tempos sombrios de *Vampiro* (RODRIGUES, 2004, p. 87-88).

Além da construção de personagens que também envolve peculiaridades, perícias, os pontos de experiência obtidos no final de cada sessão, demonstra o valor de cada ação realizada pelos personagens dos jogadores.

As peculiaridades podem envolver Crenças e Objetivos, Aversões, Preferências, Hábitos, Expressões ou fatores semelhantes que emprestem mais “realismo” à personagem. As perícias são sinônimos de conhecimentos aprendidos pelas personagens (RODRIGUES, 2004, p. 90).

O GM ou o Mestre do jogo é como um Contador de História, o Deus do mundo escolhido, criado por algum escritor ou por ele, precisa agir com sabedoria e não se apegar as regras, apesar de terem sido criadas para serem seguidas e respeitadas, o excesso e exagero a

elas podem prejudicar o andamento da aventura, isso se aplica a D&D, AD&D e Gurps respectivamente.

Poderíamos dizer que o Mestre, ou o GM, é quem faz o papel do juiz em um *Roleplaying Game*, mas isto seria simplificar demais a situação. Na realidade, ele funciona como um escritor de romances policiais, um contador de histórias, um guarda-livros cósmico, “a casa” em um cassino e, para as personagens, uma divindade menor (RODRIGUES, 2004, p. 92).

Vampiro: a máscara é um Roleplaying Game vampírico que pode ser jogado em torno de uma mesa ou ao vivo (Live Action). O jogo foi projetado para jogar ao vivo, detém instruções para interpretações nas quais a interação é altamente valorizada

A melhor forma de jogar **Vampiro** é com apenas alguns jogadores – cinco no máximo. Trata-se de um jogo pessoal demais para ser apreciado com um grande grupo. A maior parte de seu sabor e mistério perde-se quando os jogadores precisam competir por atenção. Na verdade, achamos que vampiro funciona melhor com um contador de histórias (Narrador) e um grupo de apenas três intérpretes (jogadores). A melhor forma de jogar **Vampiro** é com apenas alguns jogadores – cinco no máximo. Trata-se de um jogo pessoal demais para ser apreciado com um grande grupo. A maior parte de seu sabor e mistério perde-se quando os jogadores precisam competir por atenção. Na verdade, achamos que vampiro funciona melhor com um contador de histórias (Narrador) e um grupo de apenas três intérpretes (jogadores) (HAGEN, 1994, p. 22).

Vampiro é um jogo de contar histórias, romântico, e assim como os demais jogos de interpretação traz o brincar e a cooperação mútua, além de trazer à tona vertentes da realidade. Vampiro é um RPG, com personificação atuante, e jamais haverá um único vencedor, todos são personagens centrais da trama.

Para entender a personificação de papéis, você precisa apenas retornar à infância e àquelas tardes maravilhosas que passava brincando de polícia e ladrão, cowboy e índio e de fantasiar-se. O que você estava fazendo era personificar um papel, um tipo de representação espontânea e natural que ocupava completamente a sua imaginação. Essa representação ajudava-o a aprender sobre a vida e o que pretendia ser quando crescesse. Foi uma parte essencial de sua infância, mas apenas porque você cresceu não significa que tenha de parar (HAGEN, 1994, p. 22).

Rodrigues (2004, p. 97-98) ressalta a presença do público feminino que não passa despercebida. Lançado nos Estados Unidos em 1992 e no Brasil em 1994, Vampiro, de Rein Hagen, tem conquistado cada vez mais adeptos entre os tradicionais jogadores de RPG. Não existe dados estatísticos, mas, empiricamente, é possível afirmar que é um jogo que tem atraído o público feminino também, o que é raro.

A Camarilla é uma organização de vampiros criada para protegê-los dos humanos e assim manterem sua perpetuação nas sombras e sem sofrerem danos e ameaças das suas presas, por isso criam estratégias que os mantêm distraídos e consequentemente controlados.

De acordo com Rodrigues (2004, p. 99): a “máscara” é a principal lei da Camarilla, organização vampírica de resistência que determina o sigilo sobre a condição de vampiro. O Iluminismo do século XVIII e o racionalismo que renegava a existência dos monstros são citados como movimentos estimulados pelos vampiros e benéficos aos mesmos. De forma irônica, V. C. relaciona eventos monstruosos – provável referência ao nazi-fascismo – ocorridos na Europa após o “aparecimento genial de Max” a atividades de “monstros humanos”. Atribui o surgimento ou a divulgação de drogas controladoras da mente aos vampiros, com o objetivo de silenciar ou distrair mentes humanas inquisitivas demais. O materialismo entre os mortais é, da mesma maneira, estimulado pela Camarilla, segundo o narrador do prelúdio, para evitar que a existência dos vampiros volte a ser admitida, acarretando, assim, outras perseguições aos mesmos.

Vampiro é um jogo feito exclusivamente para maiores de idade, faz críticas ao mundo moderno, porém bem mais decadente, onde impera a corrupção, os conservadores, gangues de rua, governo corrupto, cultura falida, é um mundo de trevas. A expressão macabra que pode ser percebida é em decorrência de um mundo por uma visão punk-gótica, mas Vampiro também tem o seu lado romântico, o fardo da imortalidade, o amor as artes e ao belo.

A introdução crítica a passividade e a manipulação advindas da TV, relata como numa lembrança, histórias de caçadas, a contação de histórias, as histórias das lendas, as fofocas, os mitos, explica a necessidade de voltar as raízes, resgatar o que as famílias e os colegas compartilhavam, é algo tradicional que não escraviza, não manipula, é uma ferramenta que traz à tona a cultura da contação, lembrando que contar histórias faz parte da nossa natureza humana.

O mundo de **Vampiro** não é o nosso – pelo menos não completamente. É um visão Punk-Gótica do nosso mundo, uma região de extremos – monolítica, majestosa e deturpada. O governo é corrupto, a cultura está falida e os mortais decadentes festeja em meio às chamas dos últimos dias. É um mundo no qual as forças do mal e a entropia exercem um poder ainda maior do que em nosso. É um mundo de trevas. À primeira vista esse mundo não difere muito do nosso – o CD é “in”, o vinil é “out”; a camada de ozônio está sendo exaurida e as emissoras exibem as mesmas novelas. Os mesmos rostos estão esculpidos no Monte Rushmore e a Estátua da Liberdade ainda guarda orgulhosamente o porto da cidade de Nova York. Mas nesse mundo os vampiros existem, e já há algum tempo têm dirigido e influenciado o curso dos assuntos humanos. Na verdade, as diferenças entre o mundo Punk-Gótico e o nosso devem-se, em sua maior parte, aos vampiros (HAGEN, 1994, p. 29).

2.5 A Prática de Jogos de Interpretação em Unidades de Informação

A Revista Digital do Curso de Jornalismo Entreverbos fez uma postagem, no dia 08 de maio de 2018, a respeito de um evento gratuito realizado aos sábados das 14h às 20h, na Biblioteca Pública do Paraná (BPP), recebendo em média 50 jogadores. O evento tem como objetivo a interação entre pessoas que compartilham o interesse em jogos e principalmente o RPG. Inicialmente ocorriam as jogatinas no segundo sábado do mês, com a mudança de direção em 2014, os encontros se mantiveram aos sábados e se estenderam para a semana.

O projeto surgiu em 2013, pelo sócio-diretor da UCMcomics, Marcelo Oliveira, para promover uma nova Gibiteca, visando o público nerd. Atualmente os encontros ocorrem nos finais de semana, com jogadores novos e de diferentes níveis de experiência, com público de 40 a 60 pessoas. As sessões ocorrem em toda a área da biblioteca, são feitas palestras sobre a cultura do RPG e são disponibilizadas barracas para a vendas de dados e outros itens do jogo. Em 2018 ocorreu a 3ª edição do evento produzido pelo RPG da BPP, o “Curitiba RPG”. A Biblioteca Pública do Paraná também realizou o Sábado Lúdico, voltado para crianças de 6 a 12 anos, com mesas de RPG, tabuleiros e jogos de carta, a primeira edição foi em 2017.

A biblioteca Central do Estado da Bahia (BPEB/Barris), também conhecida por “Biblioteca Central dos Barris” da fundação Pedro Calmon/SecultBA realizada aos sábados, o evento Board Games: Partidas de RPG de mesa, há mais de dois anos, a ideia é que a partir do jogo os visitantes conheçam a biblioteca.

O projeto “RPG na Biblioteca” é uma contribuição com o objetivo de ampliar uso da biblioteca e criar vínculos com a comunidade. O projeto foi idealizado pela Biblioteca Pública Estadual Estevão de Mendonça (BPEEM) do Estado do Mato grosso. O grande diferencial é que eles construíram as suas estratégias de jogo, utilizando os livros da Coleção Mato Grosso. As exigências para participar foram: idade mínima 10 anos e possuir a carteirinha de sócio da biblioteca.

No Instituto Federal de Sergipe, é realizado mensalmente na Biblioteca do Campus de Socorro, O Projeto de RPG, idealizado pelo bibliotecário e apoiado pelo técnico da biblioteca. O projeto visa romper com paradigma, mostrar que a biblioteca não é só para empréstimo. Os resultados aparecem na leitura, interatividade e visão sistêmica, além da cooperação ao invés da competição.

Colocar os jogos de interpretação em prática nas bibliotecas pode ser uma tarefa um pouco árduo inicialmente, até os jogadores se tornarem assíduos nas unidades de informação, umas das formas de realizar esse tipo de assiduidade, seria quando eles comessem a

ministrar campanhas, quando o estar na biblioteca se tornar um local tão frequentado quanto uma praça, então iriam não só para jogar.

2.6 Ação Cultural em Unidades de Informação Públicas e Comunitárias

A Biblioteca Pública Municipal Adelpha Figueiredo leva o nome da bibliotecária que contribuiu para transformar as bibliotecas públicas, em centros de cultura, pertencente a um Sistema Municipal de Bibliotecas (SMB) da prefeitura de São Paulo. Apesar de em 1990 ter extinto as salas de arte e jogos pela política de ação cultural, no lugar ficou o acervo de quadrinhos, leitura infantil, teve seu acervo renovado, e a concentração das ações culturais, nos livros e na leitura. biblioteca participa da programação do SMB que proporciona todo o final de semana atividades culturais nas 52 bibliotecas municipais.

A divulgação da programação cultural pode ser acompanhada pelas páginas do Facebook e Instagram, blog e site, para toda a comunidade. Programações culturais de musical, sarau, teatro, troca de figurinhas, cinema, contação de história, eventos gratuitos, entre outros, fazem parte do Programa Biblioteca Viva: diversão, cultura e lazer, do Sistema Municipal de Bibliotecas de São Paulo.

O programa de 2017 foi inspirado no modelo internacional posto em prática nas bibliotecas de Medellín, na Colômbia. As transformações favorecem a integração das bibliotecas com saraus, treinamento e atividades culturais para formação em função do mapeamento e reformulação de aquisição, exposição dos livros pela capa, wi-fi, apadrinhamento, melhorias na oferta de lançamento, programação artística, ampliação do horário de atendimento, novas categorias para atrair o público, como os mangás.

A Fundação Cultural Cidade de Aracaju (FUNCAJU), é uma fundação responsável por trabalhar em função da disseminação cultural no Estado, com a Biblioteca Municipal Clodomir Silva, Biblioteca Municipal Mário Cabral, Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira, Núcleo de Produção Digital (NPD), Centro Cultural de Aracaju, Galeria de Arte Álvaro Santos, Escola de Artes Valdice Teles.

As bibliotecas em parceria com a FUNCAJU promovem ações de incentivo à leitura, como as ocorridas em alusão ao livro, em abril de 2018, na Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira, Clodomir Silva, Mário Cabral. A ação promovida apresentou aos visitantes contação de histórias, teatro de fantoches, e brincadeiras, em função do estímulo a literatura.

A Biblioteca Ivone de Menezes Vieira conta com programações próprias Mostra Jovens da Juventude, A Hora do Conto e datas comemorativas, como o Dia do Índio, além oficinas de pintura, curso e exposição, A Hora do Conto, lançamento de livros, em prol da cultura local e incentivo à leitura divulgando a biblioteca como ela é, ambiente de convívio social. A biblioteca disponibiliza wi-fi, podendo os visitantes levar laptop ou dispositivos eletrônicos que possa contribuir para seus estudos e pesquisas.

A Biblioteca Municipal Mario Cabral ainda é pouco conhecida, e o seu riquíssimo acervo recebe poucos visitantes, na sua grande maioria universitários, um planejamento visa interligar o banco de dados aos das bibliotecas administradas pelo município de Aracaju. Situada no Centro Cultural de Aracaju conta com programação cultural mensal, contação de histórias, recitais de poesia, encontro com os escritores e roda de leitura, e programação para datas comemorativas.

A Biblioteca Pública Municipal Clodomir Silva possui mais de 35 mil títulos, a maioria doados pela população. Assim como as bibliotecas vinculadas a FUNCAJU, desenvolve atividades culturais voltadas para a comunidade, escolas, e para usuários assíduos e inassíduos. Projeto Hora do Conto, Exposição Brinquedos e Brincadeiras, promoção de oficinas literárias, palestras, datas comemorativas como o Dia da Consciência Negra.

2.7 Leitura Pública e Jogos

O marco legal é imprescindível numa sociedade que almeja aprovação de políticas públicas inclusivas, para melhoria na educação ou que viabilizem qualquer assunto determinante para o bem-estar da sociedade. O Brasil deu o seu primeiro passo em políticas públicas em benefício da leitura em 2003.

Devo remeter o leitor à lembrança de que, apesar do longo trabalho pioneiro e repetido, realizado por muitos e durante muitos anos em vários estados brasileiros em décadas anteriores, o Brasil somente iniciou a construção de uma política nacional do livro e leitura, com perspectiva de vir a ser Política de Estado, a partir de 2003, com a promulgação da Lei nº 10.753, a chamada Lei do Livro, sancionada pelo Presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva em 30 de outubro daquele ano (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, p. 61).

De permanente ligação em função das diretrizes ao setor da cultura brasileira, a Lei do Livro se consolidou como o primeiro marco legal do Estado brasileiro, a lei de incentivo à leitura é fruto de um movimento nacional com raízes internacional. Dos países ibero-americanos o Brasil foi o único a instituir ministério da cultura e da educação conjuntamente.

[...] O Cerlalc-Unesco (Centro Regional para o Fomento do Livro e a Leitura na América Latina, Caribe, Portugal e Espanha) e a OEI (Organização dos Estados Ibero-americanos) que promoveram juntos aos Chefes de Estado da região a retomada das ações de incentivo à leitura e fomento ao livro na perspectiva de integração estado/sociedade [...] (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, 62).

O Plano Nacional do Livro e Leitura foi implantada em 2006, a união de Cultura e Educação é uma política necessária para a formação de mediadores. Tem como base o elo que une Estado e Sociedade, é preciso a intervenção, o respeito mútuo, o não autoritarismo, construção de um programa de ação, cooperação e realizações conjuntas, são circunstâncias para criar um leitor.

Um novo contexto político onde o Estado se dispunha a intervir de maneira permanente e não autoritária se estabeleceu a partir de 2005. O primeiro passo foi o entendimento de que ambos, Estado e Sociedade, têm limites e potências, e que o caminho mais promissor seria o respeito às atribuições de cada parte, a construção de um programa de ação, cooperação e de realizações conjuntas. Em suma, o entendimento de que o objetivo maior de conquistarmos um país de leitores é o elo que a todos une (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, 63).

A mediação é a prioridade quando mantidos os quatro eixos da PNLL: se esses compromissos são, ou devem ser permanentes no Estado democrático e socialmente inclusivo, volto a ressaltar que esses mesmos compromissos só serão viabilizados integralmente com a participação efetiva e atuante da sociedade civil organizada, inclusive como força de persuasão, e aqui representada por toda a cadeia criativa, produtiva, distributiva e mediadora do livro e da leitura. [...] (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, p. 65)

Os compromissos são tarefas do Plano Nacional do Livro e Leitura para viabilizar os meios, dando sustentação aos eixos, como:

“[...] O Estado necessita criar um novo organismo nacional que cuide exclusivamente da política nacional para a leitura, a literatura, o livro e as bibliotecas.” (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, p. 64)

É preciso ir além da escola para mediar a leitura, a fim de enraizá-la na sociedade. A biblioteca é ambiente democrático de diversidade cultural e sem preconceitos, sendo adequado a práticas sociais que envolvem a comunidade.

“[...] Sem mediação segura, sem agentes bem formados e sem estruturas adequadas, entre as quais a da biblioteca, os livros se perdem e a leitura se pulveriza [...]” (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009, p. 66)

Em 2018, o então ministro da Cultura Sérgio Sá Leitão, apresentou na Game XP 2018, no Parque Olímpico, a política pública na área de games. Para linha de estratégia e produção, 100 milhões de investimento da MinC. Segundo o ministro o Brasil é o 13º maior produtor de games do mundo e o maior da América Latina, e detém o terceiro lugar em consumo. O investimento foi por causa de uma pesquisa da empresa internacional do setor de games, que apontou um crescimento mundial superior a indústria do cinema e música.

De olho no crescimento do mercado, o projeto abordou questões da diversidade, inclusão feminina, equidade de gênero, mercado de trabalho. Segundo o censo o país produziu em 2018, 946 jogos dentre eles educativos e de entretenimento. Porém com a nova gestão e junção dos ministérios, não se sabe ao certo, qual será o futuro da cultura do país.

3 METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa científica, se define por métodos e técnicas desenvolvidos para a validação de trabalhos, tornando-os científicos. A metodologia aplicada, em função da proposta de investigação do trabalho monográfico visa comprovar e fundamentar o problema e os objetivos propostos, respaldados no referencial teórico. A pesquisa classifica-se em descritiva, pois a partir da coleta de dados, observada pelo pesquisador participante da pesquisa-ação, mediante análise de natureza qualitativa, e registrada num diário de campo, a partir de sessões com quatro jogadores de até 11 anos, mostrou-se com ênfase na premissa do RPG, aplicado como ação cultural e incentivador do hábito de leitura nos participantes, obtendo resultado otimista. Conforme prescreve o Departamento de Ciências da Informação, a linha de pesquisa definida é Informação e Sociedade.

Parte considerável do trabalho de pesquisa consiste na utilização de recursos fornecidos pela biblioteca. Isso é verdadeiro não apenas pelas pesquisas caracterizadas como bibliográficas, mas também para os demais delineamentos. Qualquer que seja a pesquisa, a necessidade de consultar material publicado é imperativa. Primeiramente, há a necessidade de consultar material adequado à definição do sistema conceitual da pesquisa e à fundamentação teórica. Também se torna necessária a consulta ao material já publicado tendo em vista identificar o estágio em que se encontram os conhecimentos acerca do tema que está sendo investigado (GIL, 2008, p. 79).

O tema abordado, atividades culturais em unidades de informação, tem na sua proposição a seguinte problemática: O Roleplaying Game pode ser praticado como ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias, e estimular o hábito de leitura aos participantes da pesquisa? A partir da observação e coleta em campo do experimento, justifica-se as questões e hipóteses, a fim de obter provas que demonstrem firmeza nas propostas e fundamentação na literatura concernente.

O Tema de uma pesquisa é assunto que se deseja provar ou desenvolver; “é uma dificuldade, ainda sem solução, que é mister determinar com precisão, para intentar, em seguida, seu exame, avaliação crítica e social” (Asti Vera, 1976:96). Determinar com precisão significa enunciar um problema, isto é, determinar o objetivo central da indagação. Assim, enquanto o tema de uma pesquisa é uma proposição até abrangente, a formulação do problema é mais específica: indica *exatamente* qual a dificuldade que se pretende resolver (LAKATOS; MARCONI, 2011, p. 19).

3.1 Pesquisa

A extensão do delineamento da pesquisa aplicada, foi desenvolvida através dos procedimentos técnicos da metodologia científica. No levantamento de campo foram examinadas as questões propostas, tendo os respectivos dados registrados em Diário de Campo, atribuindo significação e validando a problemática, delimitada pelo tema, tornando-a científica. A abordagem antropológica ou a metodologia da pesquisa-ação é consubstanciada a partir da análise de dados qualitativos.

Segundo Gil (2008 apud THIOLENT, 1985, p. 14) a pesquisa-ação: “... é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos do modo cooperativo ou participativo.

A pesquisa qualitativa se caracteriza em descritiva, o instrumento principal o diário de campo, e o uso das técnicas que padronizam a pesquisa para a coleta de dados, em decorrência da descrição de determinada população ou fenômeno, de investigação indutiva que proporcionou base lógica da investigação empírica. O método de indução é filosófico na elaboração do conhecimento e está atrelado a observação dos fatos e causas, além de estar de acordo com a natureza do que se objetiva concluir.

Gil (2008, p. 45) define a pesquisa social como o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade social.

Quanto a abordagem a pesquisa é qualitativa. O método qualitativo pode ser assim definido:

A metodologia qualitativa preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Fornece análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento etc (LAKATOS; MARCONI, 2011, p. 269).

Lakatos; Marconi (2011, p. 269) difere o método qualitativo do quantitativo, não só por não empregar instrumentos estatísticos, mas também pela forma de coleta e análise dos dados.

[...] Os procedimentos analíticos são principalmente de natureza qualitativa. [...] Não há fórmulas ou receitas predefinidas para orientar os pesquisadores. Assim, a análise

dos dados na pesquisa qualitativa passa a depender muito da capacidade do estilo do pesquisador (GIL, 2008, p. 194).

Em suma, a pesquisa social do trabalho monográfico apresentado, tem finalidade aplicada, pois busca por em prática os conhecimentos adquiridos em campo, é descritiva, a nível de pesquisa, e se classifica como pesquisa-ação a depender do envolvimento que o pesquisador tem em relação à pesquisa.

3.2 Problematização e Questionamentos Iniciais

Segundo Targino (2006, p, 88 apud MILASE, 1993): “O Roleplaying Game por ser interdisciplinar se aplica à biblioteconomia, e conseqüentemente à biblioteca cérebro da humanidade”.

O Roleplaying Game lembra as brincadeiras infantis, a contação de histórias, é um jogo que faz uso do imaginário, da fantasia, da fala. O jogo não é só para crianças e pode ser usado como inovação em proposta do rompimento de paradigmas em unidades de informação, é uma atividade pouco usufruída pelas instituições culturais, porém atualmente já podem ser encontradas unidades de informação usando o RPG como ação cultural, periodicamente.

Muitos duvidam da eficiência dessa modalidade, por desconhecerem as suas funções em potencial. O Roleplaying Game é um jogo onde todos ganham, permite explorar a fruição do eterno: imaginação, fantasia, emoção.

[...] A vida de cada um está ligada às narrativas que são pensadas, sonhadas, imaginadas ou contadas. Mesmo que inconsciente, existe um permanente monólogo interior narrando a vida, reinventando-a, projetando-a. Este monólogo interior imbrica-se com as narrativas que cada um expõe ao outro na convivência social e mistura-se, nessa mesma convivência, com outras histórias inacabadas, numa constante construção narrativa (RODRIGUES, 2004, p. 29).

Vieira (2012, p. 44) descreve: “[...] O RPG traz consigo o trabalho em equipe, o diálogo, a pesquisa, a criatividade, tornando a educação mais próxima [...]”

Refletir sobre a ação do Roleplaying Game é essencial para dinamizar argumentos que enfatizem a sua importância nas bibliotecas. O desfrutar, o usufruir, o gozar, não está atrelado ao que é sério e responsável e útil para o usuário. A prática do RPG pode conduzir a biblioteca numa ação cultural.

A alegria, o prazer é bem aceito na infância, por isso a aceitação do Roleplaying Game nessa fase não tem grandes questionamentos, porém quando se refere a aplicá-lo em

adolescente, numa sala de aula, por exemplo, as indagações logo aparecem referindo-se ao quesito aproveitamento.

“Eu poderia dizer que o RPG [...] é uma ferramenta com a maior cara de brinquedo: diverte, entretém, mas não deixa de ser uma ferramenta — algo útil.” (VIEIRA, 2012, p. 47)

De acordo com Santo Agostinho e Rubem Alves, as coisas podem ser divididas em dois tipos: as úteis, que fazem sentido no nosso cotidiano, são práticas, são ferramentas, tornam nossas vidas mais fáceis — são guardadas nas “caixas de ferramentas”; e as prazerosas: coisas que não têm utilidade, não servem para nada. Não querem chegar a nenhum lugar, elas são o fim em si mesmas. Elas não são sérias, servem apenas para dar prazer e divertir, como os brinquedos. Por isso, são guardadas nas “caixas de brinquedos” (VIEIRA 2012, p. 46).

Comumente o Roleplaying Game é descrito como violento, ou que estimula a violência, isso contribui para a repressão da fantasia humana, prejudica a exploração e o conhecimento do mundo imaginário repleto de aventuras. Ser beneficiado por uma tecnologia da informação, permite ao ser humano provar e realizar seus desejos, concretizando em jogo, o que, até então, detinha-se apenas na imaginação, é uma satisfação, na real.

As unidades de informação é ambiente favorável para a aplicabilidade de abordagem facilitadora. O Roleplaying Game é uma inovação que possibilita envolvimento com a comunicação, estimula o desenvolvimento de habilidades, potencialidades, especialidades sociais, éticas e morais. O desenvolvimento de valores está atrelado ao pertencimento de um grupo, no dado em questão, grupo de Roleplaying Game, essa relação beneficia o fortalecimento de identidade, cooperação, interação, colaboração e maleabilidade para lidar com as diferenças e fraquezas.

Há tempos, venho observando como o RPG promove o debate e a capacidade de discutir novas propostas, novas ideias, enfim, o trabalho em equipe. Durante uma sessão de jogo [...] fica bem claro como [...] trocam informações, pensam juntos e buscam solucionar problemas. Como já foi dito em outros textos, o RPG é um jogo de interdependência. Todos ganham ou todos perdem. Não há competição (VIEIRA, 2012, p. 96).

O Roleplaying Game como ação cultural é norteador de leitura e lazer, promove em unidades de informação inclusão social. No RPG o jogador pode mudar o curso da narrativa e obter um fim diferente do planejado pelo mestre, essa liberdade faz do RPG ação cultural, pois ação é dá liberdade para quem participa da ação, criar seus fins.

Coelho (2012, p. 14-15) salienta: nada de autoritarismo, nada de dirigismo, nada de paternalismo. Na anotação de Francis Jeanson, intérprete e biógrafo de Sartre, além de diretor

de uma casa de cultura no interior da França nos anos 1960, um processo de ação cultural resume-se na criação ou organização das condições necessárias para que as pessoas inventem seus próprios fins e se tornem assim sujeitos – sujeitos da cultura, não seus objetos. Seria o ideal. Alguém poderia dizer: o ideal para um país desenvolvido como a França, não para uma terra precária como o Brasil. Pode ser. Mas a esse seria possível responder que, para se conseguir alguma coisa de durável em cultura, política e organização social, ou se aposta com firmeza na *ação*, quer dizer, na possibilidade de terem as pessoas condições para inventar seus próprios fins, ou se estará sempre criando situações artificiais que mais cedo ou mais tarde fazem ruir o edifício que se tentou erguer sobre elas, provocando-se mesmo o contrário do que se pretendia, o retrocesso histórico.

O Roleplaying Game uma modalidade não tradicional, precisa ser testada, vivida, só assim provará a sua eficácia. Existem projetos que usufruem do RPG. A facilidade em promovê-lo numa biblioteca está no ambiente transformador e social e no papel que a biblioteca desempenha.

“Cultura é o que move o indivíduo, o grupo, para longe da indiferença, da indistinção; é uma construção, que só pode proceder pela diferenciação. Seu oposto é a diluição.” (COELHO, 2012, p. 20).

A biblioteca pública é um ambiente favorável para o desenvolvimento de ação cultural, convívio da comunidade, desenvolvimento de atividades que estimulam a leitura, pois é cultura.

“A ação cultural lida com a cultura, não com a barbárie. Por tudo isso a ação cultural é também uma ação social ou não é. Uma ação sócio cultural.” (COELHO 2012, p. 26)

Cultura pode ser entendida como tudo que o homem produz, e as influências exercidas entre os grupos sociais e agentes culturais. A ação cultural possibilita o uso e produção dos bens, contribuindo para a socialização e uso do ambiente cultural, usufruindo do espaço e equipamentos. A biblioteca ao gerir uma ação cultural em áreas fundamentais, contribui para transformação dos participantes em produtores da ação, e a biblioteca torna-se agente de mudança da comunidade.

“A ação cultura tem sua fonte, seu campo e seus instrumentos na produção simbólica de um grupo.” (COELHO 2012, p. 32)

O Roleplaying Game aplicado numa biblioteca é ação cultural e a biblioteca o agente cultural dessa ação, ao desempenhar ação atua em prol do desenvolvimento social e pessoal. A ação cultural é operação sociocultural, é atividade interdisciplinar,

Ação cultural não se confunde com Animação cultural que é a implementação de atividades e eventos, para a atração e mostrar ao público, é ação quando o público se torna produtor da ação.

O RPG é um jogo que está sendo aproveitado em vários projetos, por estimular a prática da leitura, a produção da imaginação, com liberdade o gozo, além de ser é interdisciplinar. Projetos beneficiam a interdisciplinaridade. A leitura é cultura, a leitura é intrínseca ao jogo, pois sem ela não há como jogar.

O Roleplaying Game motiva a socialização independente do conceito sócio, histórico e cultural, é um instrumento facilitador.

A biblioteca pública é uma instituição intermediadora, ponto de acesso principal e dinâmico, pois é centro de cultura que a comunidade pode ter acesso mais facilmente, estruturado para responder de modo proativo. O bibliotecário precisa interessar-se pela cultura, criar ações com os funcionários da biblioteca, pesquisar como ser um agente intermediador, pois faz parte do elo, a biblioteca, centro cultural de informação que dispõe de registros culturais, por isso o bibliotecário diante das exigências da comunidade e de uma multiplicidade de informações em constantes mudanças, precisa usufruir das diretrizes desenvolvidas para o profissional bibliotecário, em benefício da comunidade, aprimorando seus conhecimento, informações, a favor de projetos culturais e experiências criativas para a comunidade.

Logo, com a ação, nada de “fazer cabeças”. Tampouco, “passar tempo”. A ação cultural é uma aposta conjunta. Aposta-se que o grupo se descobrirá seus fins e seus meios. Em cultura é a única coisa que importa, a única que permanece, a única a firmar raízes. Aposta que tem de ser feita a todo instante, diante da tentação de cair no dirigismo. Mas, a única que vale a pena (COELHO, 1986, p. 100).

A biblioteca pública sem exercer ação cultural, se estagna no conceito antigo de espaço de erudição, assim visto pela comunidade como um espaço inatingível, ou não visto, restringi-a a um público mais elitista. Mas a mudança de comportamento social, os meios de informação, criam novos significados e a biblioteca é como um cérebro entendedor e armazenador de informações, propenso a mudanças e adaptações, desde o início da civilização.

De fato, a pré-civilização tem na oralidade um dos traços mais fortes, o que nos permite deduzir que, nessa época, as relações entre as pessoas e os grupos sociais são instantâneas e não duradouras, além de restritas a espaços delimitados. Não obstante tais restrições, a oralidade constitui o sistema mais remoto no processo de informações, processo este, tão antigo quanto o próprio homem. A civilização

propriamente dita ou a era histórica, segundo os meios de comunicação de que se utiliza, tem início com a escrita. E é a fixação do conhecimento, por meio de registros gráficos em materiais leves estáveis, que delimita a origem das bibliotecas. Tijolos de barro, rolos de papiro, códices de pergaminho têm função similar à dos livros impressos sobre papel. À das fitas magnéticas e demais recursos eletrônicos da atualidade (TARGINO 2006, p. 90).

O Roleplaying Game é dinâmico, faz uso da oralidade e escrita, desenvolve colocações fantásticas, o imaginário, o impulso para a criação, contribui para a construção de valores éticos e morais, interação, cooperação, colaboração, autonomia no sentido de resolver situações com responsabilidade. O RPG é rompimento do paradigma tradicional, é um novo que pode e deve ser aproveitado em função da socialização, produção e criatividade dos visitantes, é enriquecimento para o bibliotecário, que há muito, tinha suas funções, assim como as da biblioteca, restritas por fatores sociais, políticos e econômicos.

Os acontecimentos históricos, que delimitam o princípio da Idade Moderna, repercutem profundamente na instituição biblioteca. Isto porque, se até meados do século XIX, era de alcance limitado a uma elite, fatores de ordem econômica, social e política transmutam as bibliotecas modernas em bibliotecas leigas e, em geral acessíveis a comunidade. Para isto, concorre o avanço da indústria gráfica, o crescimento da população do livro, a popularização do ensino e o consequente aumento do número de leitores. Então a concepção da biblioteca se estende, incorporando elementos distintos, como democratização, socialização e especialização. (TARGINO, 2006, p. 91-92).

Promover uma sessão de Roleplaying Game numa biblioteca não é tarefa fácil, por mais que ela esteja se dinamizando ainda carrega discrepâncias que inibem seu valor inestimável para o envolvimento de não leitores, e de leitores pouco assíduos.

Diante desta possibilidade sombria, a esperança está nos que conseguem enxergar a dimensão social da biblioteca, que pode ser concebida, sim, como um refúgio que comporta nossos questionamentos e nossas demandas informacionais, e, por conseguinte, como entidade digna de grandes paixões e amores eternos (TARGINO, 2006, p. 93).

A biblioteca é ambiente para socialização da comunidade, estar ausente é segregá-la do seu habitat transformador e disseminador de ideais. É na biblioteca transmitindo ação cultural que a comunidade desenvolverá o sentimento de pertencimento. Targino (2006, p. 63) frisa: à biblioteca não interessa o conceito vulgar de cultura, qual seja, como sinônimo de erudição. Tal concepção, largamente aceita e difundida dentro da sociedade, peca sensivelmente na sua essência, desde que conduz à tendência de segregar a comunidade em duas categorias: os letrados e, conseqüentemente, os iletrados, “vítimas” do autoritarismo das elites.

Lucena (2014, p. 20) aponta a significação de cultura: [...] sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que eu chamaria símbolos, ignorando as utilizações provinciais) [...] a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos: ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade.

As bibliotecas não são analisadas pelo governo como instituições mediadoras da sociedade, não são dadas o devido valor, isso acarreta em verbas insuficientes para realizarem ações em prol da comunidade. Cabe ao bibliotecário, aos poucos, realizar ações que propaguem a função da biblioteca pública, gerando oportunidades de acesso as novas gerações.

A possibilidade que têm os seres humanos de atuar sobre a realidade objetiva e de saber que atuam, de que resulta que a tomam como objetivo de sua criatividade, a sua comunicação mediatizada pela realidade, por meio de sua linguagem criadora, a pluralidade de respostas a um desafio singular, testemunham a criticidade que há nas relações entre eles e o mundo (FREIRE, 2015, p. 109). A proximidade com o mito é um dos motivos da demanda por este tipo de ficção. Outro motivo é que as instituições encarregadas de iniciar as novas gerações à “grande arte” pela sociedade – notadamente a escola e a biblioteca – não encontram meios adequados para realizar esta tarefa. [...] Historicamente, as instituições detentoras do poder de determinar o que é ou não cultura afastam de si produtos culturais que não correspondem aos seus parâmetros, sobrando, portanto, à indústria cultural a tarefa de criar produtos que correspondam à demanda (RODRIGUES, 2004, p. 154-155).

No Brasil existem produções de Roleplaying Game, porém não tem apoio de política pública que venha favoreça a ações culturais desenvolvidas com o RPG, por isso o seu uso é exclusivo por professores, bibliotecários ou qualquer cidadão que se dispunha a promover ação cultural, a partir do seu uso. O jogo nacional reflete a coletividade das ações dos indivíduos, mostrando os costumes, hábitos, comportamento, são produções nacionais e traz elementos da identidade pessoal e coletiva que refletem a cultura do povo brasileiro, seus símbolos, signos, valores, objetos produzidos.

A leitura é um bem cultural, é o principal veículo para a formação de pensamento, capacita o indivíduo a ter uma compreensão e reflexão de valores sociais pertencentes a sua realidade. A leitura dá conhecimento, o ser humano como leitor desenvolve a comunicação, viabilizando a interação social, gerando transferência de informação. Leitor não é só aquele indivíduo que assimila ideia, que lê um livro por mero aprendizado, mas sim aquele que produz novas ideias. O agente disseminador da cultura informacional precisa estar em constante atualização, ciente dos fatos corriqueiros, das notícias do mundo. O bibliotecário

bem atualizado mantém a sua base de leitura segura, em apoio ao leitor contribuindo para uma mudança na sociedade fadada ao analfabetismo cultural.

3.3 Atividades Técnicas Utilizadas na Pesquisa

O desenvolvimento da pesquisa foi elaborado em decorrência do objetivo de fazer ação cultural, tendo o RPG como propulsor da ação. O tema e a problemática, tem fundamentação no referencial teórico, a partir de material bibliográfico consultado para dar defesa a conceituação básica da dissertação, em prol de esclarecimentos que validaram o desejo de realização da pesquisa e concretização dos objetivos propostos.

Através do método indutivo realizou-se a observação em campo, em proveito de conhecimentos dos fenômenos e das causas do experimento realizado numa biblioteca comunitária. Foram observadas quatro crianças de no máximo 11 anos, praticando o RPG no pátio da biblioteca e dentro, numa sala especial para crianças com a participação do pesquisador. O método observacional validou os dados adquiridos na sondagem de campo e utilizou registros técnicos garantindo obtenção dos dados da amostra, a partir de indivíduos a que teve acesso no ambiente de observação, a biblioteca, fornecendo assim, objetividade e precisão das circunstâncias geradas.

O diário de campo foi o instrumento de sondagem, que permitiu o registro da observação criando orientação, processamento e validação do estudo em campo, este propiciou a análise e aprofundamento das questões propostas, em função da pesquisa. Com a verificabilidade dos fatos observados das amostras, as coletas dos dados registrados no diário de campo, avaliou-se os dados pertinentes a experiência, contribuindo para a validação do problema de pesquisa.

3.4 Justificativa

O assunto abordado pelo trabalho monográfico foi motivado pela vontade de usar o RPG em biblioteca pública local. Para usar o RPG numa biblioteca, analisou-se como o RPG poderia ser aplicado como recurso de ação cultural. Como o RPG exige do jogador leitura dos livros do jogo, e leitura é cultura, pôde ser usado como ação cultural, pois a ação abrange produções do homem, a ação cultural desenvolve socialização, assim como o RPG. O RPG também estimula a produções, por exemplo, a partir das jogadas em grupo com o uso da imaginação e ideias, as ações do jogo mesmo dependendo das jogadas de dados, dependerá

mais ainda da capacidade dos jogadores em realizar as ações, criar meios que as efetivem quando os dados dizem não ser possível. As questões propostas para justificar o tema abordado foram: se o RPG exige leitura para ser jogado, então os jogadores criarão interesse nas obras da biblioteca? Será que o RPG pode convencer os jogadores que a biblioteca é um ambiente agradável para jogar? O RPG pode ser usado como ação cultural? A biblioteca pode ser ambiente favorável para ação com o RPG? O RPG pode desenvolver o hábito de ler?

A partir dessas indagações foram realizadas sessões de RPG na Biblioteca Ivone de Menezes, para mostra a importância do RPG na familiarização com a leitura, e demonstrar a sua relevância para o meio social, além de contribuir para o enriquecimento de pesquisas no campo acadêmico. O RPG pode mudar a realidade de uma comunidade, abrindo caminho para o acesso a biblioteca, quebrando o paradigma, mostrando a comunidade que a biblioteca é centro cultural de pertencimento da sociedade.

3.5 Ambientação Social de Observação

O ambiente de desenvolvimento da observação em campo, foi a Biblioteca Pública Municipal Ivone de Menezes Vieira, dirigida pela bibliotecária Nanci Vasconcelos. Localizada na Praça Major Eltrudes Teles, S/N, Conjunto Augusto Franco, Bairro Farolândia, Aracaju-Sergipe. O horário de funcionamento é de segunda a sexta das 8h às 17h. Uma parceria entre a FUNCAJU, EMURB, SEPLAN, BNDES, viabilizou o desenvolvimento da obra. As áreas de atendimento correspondem a Farolândia, São Conrado, Atalaia, Santa Maria e Aeroporto.

No que concerne ao atendimento e serviços para a comunidade, a biblioteca foi construída numa área de 316m², projetada para portadores de necessidades especiais, disponibiliza orientação à pesquisa, acervo possui mais de 15 mil livros, periódicos e material multimídia, sala de leitura especial para crianças, espaço cultural e auditório e espaço externo para a realização de palestras, cursos, seminários e oficinas literárias. O empréstimo é efetuado pelos usuários cadastrados biblioteca, com a carteirinha.

O pátio da biblioteca possui árvores, deixando o ambiente mais arborizado, os bancos com mesas chamam atenção dos estudantes colegiais, universitário e pessoas do bairro, ambiente caloroso e social. A biblioteca possui grades espaçosas, com dois portões que dão acesso ao pátio e as suas dependências, a entrada possui rampa para pessoas especiais. A estrutura é cercada por janelas e internamente com ventiladores deixando o ambiente agradável para os usuários.

Figura 1 – Foto da Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira



Fonte: Fotografia por Wilze Veloso

Cabe destacar, a mãe do Poeta Mário Jorge e apoiadora da trajetória política da filha Ana Lúcia, esposa de Claudomir Andrade de Vieira, a patrona da biblioteca é um exemplo de mulher sergipana guerreira, a sua vida foi dedicada a causa da liberdade e justiça social. Nasceu em 1925 em laranjeiras e faleceu em Aracaju no dia 21 de fevereiro de 2004.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades técnicas desenvolvidas em campo, contaram com a observação registrada no diário de campo e foram reproduzidas metodologicamente, a partir dos dados coletados, para interpretação e análise. A coleta de dados proporcionou organização para dar resposta aos objetivos, mediante conhecimentos anteriormente adquiridos.

No diário de campo foram redigidas observações acerca do comportamento dos funcionários, inicial e final da pesquisa, de que maneira eles influenciaram no comportamento do participantes que viesse prejudicar o resultado da pesquisa; em relação aos participantes da pesquisa, também foram grafadas as observações, no que diz respeito ao envolvimento com a leitura e lazer, a partir da pesquisa-ação, e de que maneira o RPG poderá se estabelecer como ação cultural.

4.1 Registro Observacional do Experimento

O estudo de campo, com sessões do jogo Roleplaying Game – Dungeons & Dragons, na Biblioteca Pública Municipal Ivone de Menezes Vieira, permitiu uma experiência com vivência nas dependências da unidade, deixando claro que para melhor se fazer ação, precisaria de uma sala específica com vedação de som, por causa das falas, ou de uma cobertura no pátio, ou marcar datas para a ação, assim toda a dependência da biblioteca estaria a disposição da ação cultural. Neste sentido Targino (2006, p. 92) ressalta que as reformulações sociais alteram profundamente as funções da biblioteca, conduzindo a sua estrutura a modificações contínuas, até que mude também o seu significado e a sua natureza.

A aplicabilidade do Roleplaying Game permitiu um acesso diferenciado à biblioteca, uma visão de lugar divertido, seguro, com fácil acesso e disponibilidade, para os participantes. Após as primeiras sessões os participantes se sentiram motivados e se dirigiram para as dependências da biblioteca, a procura de livros que os agradassem, mesmo que a sessão não tenha sido realizada dentro da biblioteca nos primeiros dias, por questões divergentes do que a permeia, apenas a ideia de estar dentro do seu âmbito causou um impacto do que vem a ser a biblioteca para a comunidade.

A respeito das questões que divergem do que vem a ser a biblioteca para a comunidade, Targino (2006, p. 93) lembra que num mesmo tempo e num mesmo espaço, sobrevivem visões distintas. Isto é, ainda agora, quando falamos em biblioteca virtual e vivenciamos as suas vantagens de abrigar acervo imensurável, sobrevivem, numa mesma

realidade social, bibliotecas escolares como locais de castigo ou de refugio. Local onde os estudantes endiabrados vão ou onde se despejam materiais sem utilidade. O não ainda impera em muitas instituições – não fale; não sorria alto; não use celular; não desarrume as estantes; não existe este livro; não se empresta este fascículo de periódico e assim sucessivamente.

Logo a importância da análise do bibliotecário a respeito do conceito que a comunidade tem da biblioteca. Na visão de Targino (2006 p. 85) visualizando a biblioteconomia como serviço social de suma importância para a evolução da sociedade, asseguramos que a biblioteca, em qualquer nível que opere, tem como finalidade maximizar a utilidade social dos registros gráficos e audiovisuais. Isto significa que o bibliotecário não pode ignorar a relevância do estudo sobre conceitos, haja vista que a formação de conceitos favorece a adaptação do homem ao meio ambiente físico, psicológico e social. No caso específico do conceito de biblioteca, é a condição primeira e fundamental, para que se efetive trabalho integrado à comunidade na qual a biblioteca está inserida, desde que a análise de qualquer profissão pressupõe o conhecimento sobre o que os grupos sociais beneficiados pensam a respeito da instituição. A partir de então, o bibliotecário adquire condições para estabelecer conceituação compatível com as expectativas da sociedade, reformulando, se necessário, os conceitos vigentes na literatura biblioteconômica nacional.

Dentro da biblioteca, numa sala especial para leitura infantil, recomendado pelos funcionários para maior comodidade dos participantes, demonstrou que o Roleplaying Game pode ser posto em prática dentro da biblioteca, mesmo não sendo a sala específica para a atividade, pôde ser muito bem aproveitada.

Figura 2 – Foto da Sala Especial para Leitura Infantil



Fonte: Fotografia por Wilze Veloso

Apesar dos entraves, a biblioteca fez um bom papel permitindo a prática do novo, algo visto antes pelos jogadores\usuários como inapropriado ou impossível para o ambiente da biblioteca, trouxe uma nova visão de aceitação do não comum, expressão e evolução que devem ser retratadas quando referente ao papel da biblioteca, a contínua descoberta.

Coelho (1986, p. 100) elucida: “[...] Ação é algo que se faz com, ao lado de, por dentro, desde a raiz – um processo que só tem sujeitos, que forma sujeitos [...]”

A violência dos jogos traz à tona uma gama de sentimentos reprimidos tanto em crianças como em adolescentes, isso pode prejudicar o crescimento drasticamente, se não for expelido. Nas sessões foi observado o quanto as crianças apreciavam as batalhas, neste sentido Jones (2004, p. 6) fala: na verdade, quase nenhum trabalho perguntou quando e porque o efeito que a violência do entretenimento exerce é negativo, nem como esses efeitos potencialmente negativos podem ser trabalhados. Bruno Bettelheim havia resumido várias pesquisas psiquiátricas a respeito dos benefícios dos contos de fadas violentos em seu livro *The Uses of Enchantment*, mas até mesmo ele tinha deixado de fora o entretenimento de massa – apesar de as fantasias, os temas e a violência do entretenimento geralmente serem influenciados pelos contos de fadas (e apesar de isso obviamente exercer poderosa influência sobre milhões de crianças modernas).

Não que a violência não seja usada por alguns de forma danosa, nesse caso o responsável precisa procurar meios e/ou profissionais para analisar e aplicar recurso benéficos, a fim de evitar maiores danos

Também descobri histórias de garotos que haviam usado todas essas coisas de maneira nociva, e de outros que precisavam de auxílio de adultos para usar esses recursos de maneira benéfica. Mas, no geral, encontrei jovens que usavam fantasias de combates para se sentirem mais fortes, para canalizarem suas emoções, para controlarem sua ansiedade, para se acalmarem diante da violência de verdade, para conseguirem abrir seu caminho através de desafios emocionais e se elevarem a novos níveis de desenvolvimento (Jones, 2004, p. 7).

Depois de uns assassinatos seguidos de suicídios, pelo fato dos garotos que os cometeram jogarem Doom, na Escola de Columbine ocorreram críticas a indústria do entretenimento. Em decorrência da violência o sentimento de medo cresce e a sociedade fica reprimida e com receio de falar de maneira inteligente a respeito de um tema que pode mudar vida de garotos como os que cometeram os assassinatos.

“Em março dos anos 2000, a Academia Americana de Pediatria solicitou aos médicos que monitorassem a exposição de seus pacientes à violência da mídia e alertassem os pais a respeito de seus perigos.” (JONES, 2004, p. 7)

Nas sessões que se seguiram com o Roleplaying Game foram exploradas um pouco mais de imagens, a conclusão foi que as crianças se mostraram mais atenciosas para o jogo, e nas batalhas travadas entre os personagens e os monstros, a cada sessão percebeu-se mais euforia. Jones (2004, p. 10) explica a importância das imagens a partir do ensinamento que as crianças têm de compartimentalizar sua comunicação tanto em uma narrativa linear quanto em figuras estáticas. Contar uma história que ao mesmo tempo é visual e verbal faz com que elas transcendam os compartimentos e experimentem seus pensamentos e sentimentos de maneira mais completa. [...] O ato de contar histórias de maneira visual libera as imagens que as crianças apreenderam de desenhos animados, filmes e videogames. Além disso, ajuda-as a encontrar sentido nos fatos que lhes são bombardeados constantemente pela mídia. O processo dá às crianças uma sessão de autoria, de autoridade sobre suas próprias emoções e as influências do mundo. Também revela a maneira pela qual as crianças usam fantasias, histórias e imagens da mídia para construir a noção de si mesmas.

Figura 3 – Foto da Sala Especial para Leitura Infantil



Fonte: Fotografia por Wilze Veloso

Jones (2014, p. 11-12) explica perfeitamente o comportamento dos participantes, que nunca tinham jogado RPG. Depois da primeira batalha, as que se seguiram sofreram alterações, algo esperado no jogo, pedidos dos participantes para deixar os monstros mais fortes e prolongamento das lutas. O fato de demonstrarem apreço pelas batalhas não quer dizer que serão violentos, são violentos, desenvolverão a violência, pelo contrário, estão apenas expelindo as suas frustrações, seus medos, é brincando que as crianças se desprendem e fingem ser o que nunca serão, mas brincando elas podem ser o que quiserem. É fácil cair na armadilha de pensar que os jovens imitam literalmente o que vêem na mídia. Que, se gostam de um rapper que insulta os gays, estão aprendendo a ser hostis em relação aos gays; e que, se adoram um filme em que um herói derrota os maldosos com uma arma, aprenderão a resolver seus problemas por meio da violência. Há um pouco de verdade nisso. Uma das funções dos gibis e dos jogos é ajudarem as crianças a ensaiar para o que serão mais adiante na vida. Antropólogos e psicólogos que estudam as brincadeiras, no entanto, demonstram que brincar tem muitas outras funções – uma delas é permitir às crianças que finjam ser o que sabem que nunca serão. Explorar o que é impossível, perigoso demais ou proibido, para elas, é um contexto controlado e seguro, é uma ferramenta importante para que aceitem os limites da realidade. Brincar com o ódio é uma maneira valiosa de reduzir seu poder. Ser mal e destrutivo na imaginação é uma compensação vital para a loucura a que todos nós precisamos nos submeter se quisermos ser uma pessoa boa.

A timidez observada em muitos jogadores ao longo das sessões, foi se dissipando em meio aos diálogos e principalmente nas batalhas exercidas entre seus personagens e monstros, nas batalhas foi percebido uma maior desenvoltura e socialização entre os participantes. Os jogadores expressaram em auto e bom som, o desejo de que a fantasia fosse real, ou seja, que estivesse além da imaginação, logo o prazer em participar de novas sessões foram formulados em pedidos após as sessões das tardes de RPG.

[...] As crianças mais calmas, solidárias e conscienciosas geralmente são as mais estimuladas pelo agressivo dos entretenimentos. [...] Crianças têm a necessidade de se sentir fortes. Precisam se sentir poderosas perante um mundo assustador e incontrolável. Super-heróis, guerreiros de games, rappers e atiradores de filmes são símbolos de força. Quando fingem ser um desses personagens, as crianças sentem-se fortes (JONES, 2004, p. 12).

Na presença de uma das mães, o comentário de uma participante (Eu peguei a bruxa e destrocei o braço dela!), em relação ao monstro combatido, não causou uma boa impressão aos olhos do pesquisador ao perceber o espanto disfarçado da mãe, isso gerou uma breve

conversa a respeito do mundo fantasioso das crianças e da importância do adulto não se assustar com a riqueza da imaginação, que os assusta.

No aplicativo WhatsApp foi criado o grupo Roleplaying Game para haver comunicação entre a orientadora da pesquisa, os responsáveis pelos participantes da pesquisa e a pesquisadora. A pesquisadora após o episódio que causou espanto em uma das mães, por causa de um comentário eufórico de uma participante a respeito da batalha, postou uma foto do livro de Gerard Jones, “Brincando de matar monstros: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta” e aconselhou os responsáveis a lê-los para adquirir um pouco de noção de como os adultos enxergam a violência nos jogos, nas brincadeira, e temas relacionados.

“Adultos, no entanto, geralmente reagem a imagens violentas de modo bem distinto – e, no abismo existente entre as reações juvenis e adultas, é que nascem nossos maiores mal-entendidos e nossas brigas mais prejudiciais [...]” (JONES, 2004, p. 12)

Segundo Lucena (2014, p. 13): “[...] quando algo as incomoda, sentem necessidade de brincar com o fato até que pareça mais seguro. [...] As crianças precisam contar as histórias violentas que trazem dentro de si, agora.”

[...] Estamos mais propensos a sentir a dor e a ansiedade causadas pela violência real quando a vemos no faz-de-conta. Ver nossos filhos se divertindo com algo que desprezamos nos incomoda. [...] Brincadeiras, fantasia e imaginação emocional são ferramentas essenciais para a tarefa da infância e da adolescência (JONES, 2004, p. 13).

Após as batalhas a euforia vem à tona, aumentando a cada sessão, a cada batalha era percebido o aumento de interação, após a derrota dos monstros, quando indagados a respeito da próxima ação, com expressões corporais e voz alta eles agem dentro do esperado pelo jogo, e o jogador mais tímido grita mostrando o quanto é poderoso e desmembra o monstro. Pode parecer assustador, mas o fez falar. Logo os demais se encantam com a ação do jogador e seguem o mesmo exemplo. A interação e cooperação flui a cada sessão e mostra um maior interesse, e necessidade de vivenciar mais o mundo da fantasia.

“[...] A violência tinha ajudado uma adolescente tímida a tomar consciência de seu próprio emocional reprimido e descobrir um sentimento de poder pessoal.” (JONES 2004 p. 5)

Os responsáveis pelas crianças que participaram da pesquisa não demonstraram resistência em permitir que seus filhos participassem de um jogo. Quando explicado que seria um jogo ambientado e imaginado num mundo medieval cheios de situações mágicas e

batalhas, aparecia um leve sorriso ou um levantar de sobrelance, mas em seguida ouviam que seria aplicado numa biblioteca, então aparecia aquele olhar de surpresa seguido de um sim.

Falar aos pais que seus filhos iriam participar de um jogo que teria batalhas mediavas, não é tarefa fácil para um pesquisador, existe a grande probabilidade de um grande não. O problema dos adultos está como Jones (2004, p. 21-22) relata na ansiedade para entender e controlar a violência da vida real, tentando reduzir o relacionamento dos filhos com suas fantasias de combate e de destruição por meio de generalizações que jamais seriam aplicadas em relação as suas fantasias a respeito do amor, família, descoberta e aventura. Não costumemos nos perguntar se game shows criam, em nossos filhos, predisposição à cobiça, ou se canções de amor aumentam a probabilidade de que se envolvam em relacionamentos ruins. Mas, quando o assunto é agressividade, tentamos condensar um milhão de games, sonhos e histórias de vida em estudos estatísticos. Fazemos perguntas absurdamente abrangentes, como “Qual é o efeito da violência da mídia sobre as crianças?”, como se a violência fosse um fenômeno único e simples, do qual brigas num tanque de areia e chacinas fossem apenas variações; como se o telejornal noturno, *Cães de Aluguel* e o Patolino fossem indistinguíveis; como se as crianças fossem árvores em um pomar que pudessem ser criadas de forma idêntica, quando expostas às mesmas condições externas.

Jones (2004, p. 21) critica a maneira que dos pais encarar as fantasias agressivas expressadas pelos filhos, e a ausência de percepção em diversos fatos corriqueiros que tem as suas violências mascaradas, assim, passando despercebidas. Diversos fatos contribuem para a agressividade: fervor religioso, fervor patriótico, rivalidade nos esportes, rivalidade romântica, noites quentes de verão. O entretenimento inspirou algumas pessoas à violência, assim como a *Bíblia*, a Constituição americana, os Beatles, livros a respeito de Hitler e obsessões por atrizes de TV. Geralmente, não condenamos tais influências como nocivas porque as entendemos melhor. Entendemos por que as pessoas gostam delas e os benefícios que a maior parte de nós consegue apreender delas. O que falta é a compreensão das fantasias agressivas e do entretenimento que tem a ver com elas.

Com o avanço das sessões os participantes vão demonstrando um interesse por batalhas, e monstros mais fortes, quase como uma exigência, ao mesmo tempo é percebido o interesse na literatura do jogo, o manuseio dos livros, curiosidades em desenvolver a história dos seus personagens, de conhecê-los, deixá-los mais fortes para derrotar os monstros que também exigem que seja fortes. O monstro só tem 100 pontos de vida? Coloque 200? Esse

questionamento foi compartilhado entre os jogadores, monstro morto quer dizer fim batalha, algo desagradável para os participantes.

As crianças querem ser fortes e felizes ao mesmo tempo em que se sentem seguras. Se prestarmos atenção, veremos que as fantasias delas expressam o que acham que precisam atingir. Mas precisamos olhar além das nossas expectativas e interpretações adultas e enxergá-las através dos olhos de uma criança. Primeiro, precisamos começar a desembaraçar os medos e preconceitos que nos impedem de fazê-lo (JONES, 2004, p. 23).

O RPG naturalmente combate o preconceito, cada participante pode escolher a raça que desejar, assim como o gênero. O jogo dispõe de raças, classe, tendência, multiclasse. Na vivência, uma participante tem o gênero oposto ao que representa no mundo real. Foi observado e analisado, e em nenhum momento houve desrespeito e preconceito dos demais.

Nem preconceito e nem identidade de gênero faz parte da temática da pesquisa, porém não passou despercebido o comportamento de gênero diversificado de participantes que demonstraram apoio e o esperaram a seu favor. Quando uma das participantes falou: “Eu sou uma menina, mas todos pensam que sou um menino!”, o olhar da outra jogadora de 11 anos para a pesquisadora não passou despercebido, a resposta imediata da pesquisadora de que seria um ótimo personagem, e os demais fizeram sinal de afirmação com a cabeça.

O preconceito é uma força poderosa. Como indivíduos, comunidades profissionais e sociedades inteiras, sempre vamos ao encontro das opiniões preestabelecidas. Quando nos deparamos com uma opinião a respeito do que seria a verdade (ou do que gostaríamos que fosse a verdade), até mesmo a pessoa mais letrada e mais consciente vê seus pensamentos fluírem de maneira a caber no formato. Apegamo-nos com imensa rapidez ao que parecem ser indícios que confirmam nossas ideias e ignoramos tudo aquilo que atesta o contrário. E, se os preconceitos em questão têm a ver com algo tão importante quanto a saúde da sociedade e o bem-estar de nossos filhos, pode ser até que contestemos raivosamente informações que mostram o contrário: tememos que elas possam enfraquecer nossa determinação ou que (consideramos) é o melhor (JONES, 2004, p. 27).

No Roleplaying Game existem as tendências para desenvolver a identidade do personagem: leal e bom, neutro e bom, caótico e bom, leal e neutro, neutro, caótico e neutro, leal e mau, neutro e mau, caótico e mau. Apesar da tendência maligna ser designada para vilões e monstros, existe a curiosidade nos jogadores em conhecer o mal, porém quando questionados se querem fazer o papel de monstros ou vilões, a resposta é enfática: não.

Jones (2004, p. 52-53) enfatiza a necessidade que as crianças têm de destruir monstros para se sentirem poderosas, assim aconteceu no decorrer das sessões vivenciadas na biblioteca pública. Brincar com armas na infância é algo universal. Etnologistas demonstraram que, em sociedades nas quais as armas não fazem parte da simbologia local, as crianças brincam de

coisas parecidas, como arcos e flechas ou lanças. Em todas as culturas, as crianças sempre desenvolvem algum tipo de fantasia que projeta poder destrutivo através do espaço e derruba algum enorme vilão com um gesto qualquer. Tradicionalmente, esse tipo de brincadeira era uma preparação para a vida: esperava-se que crianças que cresciam jogando lanças imaginárias se transformassem em bons lançadores. Mas, mesmo na sociedade americana contemporânea, na qual apenas uma pequena minoria das pessoas de fato usa arma, praticamente toda criança quer atirar de mentirinha, pelo menos de vez em quando. Até mesmo em comunidades liberais de classe, onde as crianças nunca vêm armas de verdade, a não ser na cintura dos policiais, e onde a mensagem é transmitida pelos adultos é invariavelmente contra as armas, a necessidade de atirar acaba aparecendo. Mas o que as crianças querem não são as armas pelas armas. Elas querem o poder que as armas imaginárias carregam.

A experiência em aplicar o Roleplaying Game na biblioteca, mostrou que os jogadores numa batalha, gostam de atuar, fazer declamações num acerto de ataque em honra a sua força e bravura e vitória. Isso demonstra o quanto o RPG permite aos jogadores se expressarem, as suas frustrações, dilemas, não compreendidos pelos adultos, isso é liberdade. O Roleplaying Game é uma maneira segura, assim como os demais jogos, para descarregar as emoções ocultas.

Pra Jones (2014, p. 61) “as crianças merecem ambas as coisas: um mundo adulto livre de violência e com agressividade bem dosada, além de um mundo infantil de fantasia que não esteja carregada com os medos dos adultos”. Os adultos esquivam-se das suas imaginações, fantasias e emoções como se fosse prova de que são coisas apenas de crianças, então quando se deparam com a imaginação crua que as crianças mostram, ficam assustados e procuram barrar por medo.

Jones (2004, p. 61) compreende: “não estamos ajudando as crianças a aprender a diferença entre a fantasia e a realidade quando permitimos que as fantasias delas provoquem, em nós, reações que seriam mais apropriadas à realidade [...]”

Para os adultos com o convívio numa realidade abarrotada de notícias violentas, o fato de ver uma criança brincando com a violência de faz de conta, surge a preocupação de na fase adulta, desenvolverem uma vida de crime, por exemplo.

“[...] O que mais interessa para o desenvolvimento infantil é a conexão emocional que a criança faz entre a fantasia e a maneira pela qual a trabalha, por meio da brincadeira e da imaginação, dentro de sua vida emocional.” (JONES, 2004, p. 61-62)

Ocorreu questionamento dos participantes quanto a realização do jogo ser apenas na biblioteca, isso por causa da política do silêncio, e questionamentos de comportamento, se o jogo poderia proporcionar desconforto aos demais usuários. No primeiro momento de conversa entre a pesquisadora e um funcionário da biblioteca, e na presença dos participantes, foram abordadas essas questões que incomodaram os participantes, por isso no início houve um pouco de inibição, mas no decorrer das ações, os funcionários da biblioteca perceberam a importância, da ação cultural com o RPG. Mesmo que a biblioteca ainda não possua um espaço para ação cultural com RPG, mais adequado apenas por questão de estrutura, que nesse caso pode ser facilmente remediado com uma cobertura no pátio da biblioteca ou um dia de D&D.

No decorrer das batalhas os participantes diziam frases como: “Eu vou arrancar uma mecha de cabelo da bruxa, com o couro cabeludo!”, “Eu vou arrancar a cabeça!”. Pode até assustar os adultos, porém não é saudável para as crianças perceberem, pode prejudicar os efeitos positivos que a fantasia desenvolve.

[...] Elas são capazes de visualizar as imagens mais nojentas de corpos desmantelados e sangue esguichando com o que parece ser um prazer bastante casual. Para elas, isso faz parte do aprendizado a respeito do que existe dentro de um corpo, e o que pode acontecer com ele, portanto, é uma celebração do fato de seus próprios corpos estarem inteiros. Também serve de treino na ação de inflar a realidade e reorganizá-la em sua mente, uma etapa importante no processo de separar a realidade da fantasia (JONES, 2004, p. 63).

Jones (2004, p.68) deixa claro quando diz: [...] A capacidade de imaginar é a mágica; colocá-la em ação é a brincadeira; brincar é a maneira mais segura de descarregar a ideia. [...] Brincadeiras violentas “são representações sérias, não maldade mórbida”.

Nas sessões observadas, o pesquisador fazendo papel de jogador/mestre precisou estar sempre em alerta, pois observou que os jogadores se ficassem mais de cinco minutos sem desenvolverem ações, logo demonstravam desinteresse, visto que a familiaridade com o jogo ainda era pouca, isso exigiu do pesquisador agilidade para contornar as situações e trazer à tona circunstâncias propícias à interação.

E realmente as crianças gostam. Algumas mais do que as outras, e por razões diferentes. Às vezes, encontram fantasias que as ajudam a ser mais felizes e mais produtivas e, outras vezes, encontram fantasias que as perturbam ainda mais. Mas o ponto a partir do qual qualquer discussão a respeito de crianças e fantasias violentas deveria começar é o fato de que a maioria delas gosta de violência, de um tipo ou de outro, e sabe muito bem disso. Respeitar esse fato é o começo da comunicação, orientação e compreensão. Já se escreveu muito a respeito das respostas mais eficientes para a vontade infantil de brincar com a violência. A maior parte delas envolve discussões sobre a realidade da violência e a conscientização de que existem

outros tipos de brincadeiras. Essas ideias não são ruins. Mas a resposta mais essencial de todas é aquela que as crianças desejam: coloque a mão no peito e caia no chão, morto (JONES, 2004, p. 69).

4.2 Análise da Observação de Campo

As questões propostas para a pesquisa foram devidamente aplicadas e observadas no estudo e análise de campo. A observação e análise constataram a veracidade das hipóteses, assim como dos fatos e suas correlações, não sendo necessário modificações nas hipóteses ao longo da experiência. A técnica de observação é essencial para a efetivação da pesquisa que tem em sua problemática a necessidade da observação para obtenção de coleta de dados.

A observação constitui elemento fundamental para a pesquisa, desde a formulação do problema, passando pela construção de hipóteses, coleta, análise e interpretação dos dados, a observação desempenha papel imprescindível no processo de pesquisa [...] (GIL, 2008, p. 119).

A observação de um único grupo, com a participação do pesquisador como o observador, permitiu a análise direta dos fatos, contribuindo para a redução da subjetividade. A presença do pesquisador pode trazer algum tipo de desconforto aos observados, o que pode influenciar nos resultados observados e coletados. A esse respeito Gil (2008, p. 120) ressalta que o principal inconveniente da observação está em que a presença do pesquisador pode provocar alterações no comportamento dos observados, destruindo a espontaneidade dos mesmo e produzindo resultados pouco confiáveis. As pessoas, de modo geral, ao se sentirem observadas, tendem a ocultar seu comportamento, pois temem ameaças a sua privacidade.

Porém a observação é planejada, tem em seu viés para facilitar, a seletividade. Numa sondagem de campo, o pesquisador define uma amostra, ou seja, os elementos selecionados pelo pesquisador para representar o universo a ser observado, logo as informações são coletadas pelo instrumento de registro, e avaliadas para concretização do problema.

A observação e análise do projeto ocorridas nas dependências da Biblioteca Pública Municipal, decorreu da aplicação do Roleplaying Game como ação cultural. A ação cultural e o RPG podem produzir múltiplos benefícios na formação do sujeito, porém, nem sempre esses benefícios serão facilmente potencializados, às vezes, requer um pouco de tempo até o indivíduo evoluir, a partir da prática em inovações.

O vínculo da ideia do obrigatório, não se aplica na ação cultural, assim como no RPG. Estas inovações rompem o paradigma tradicional, quando aplicadas em ambiente propício

para a concretização dos objetivos a que são propostos, e a partir da concretização dos seus deleitos, podem propiciar resultados transformadores numa comunidade.

4.3 Resultado da Experiência e Principais Constatações

A experiência procedeu-se na Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira. Os participantes/jogadores, juntamente com o pesquisador, participaram de sessões de RPG dentro da biblioteca, na sala especial para crianças, e fora, no pátio, ao redor de uma mesa, sob uma árvore (ver Figura 4). A aprovação para as crianças jogarem, foi concedida por autorização dos responsáveis, a partir da leitura e assinatura do TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido).

Constatou-se que o RPG pode ser aplicado como ação cultural, e estimular o hábito de leitura nos participantes, pois ambos proporcionam prazer e lazer, assim:

Para Pennac, tal como o verbo amar, o verbo ler não suporta o imperativo. Ler é outra coisa. Na leitura é preciso imaginar, portanto, trata-se de um ato de criação permanente. Ninguém ama nem lê por obrigação. Talvez, venha dessa afirmação, os direitos imprescritíveis do leitor pensados pelo escritor francês. E o primeiro é exatamente o direito de não ler (SANTOS; MARQUES NETO; RÖSING, 2009).

Figura 4 – Foto do Pátio da Biblioteca Ivone de Menezes Vieira



Fonte: Fotografia por Wilze Veloso

Para jogar Dungeons & Dragons, inicialmente é preciso ler os Livros de Regras Básicas I, II e III, o Livro do Jogador, o Livro do Mestre e o Livro dos Monstros, cada livro possui mais de 250 páginas, ou seja, é quase impossível jogar sem saber ler. A compra dos livros é essencial. Na lista de despesas, também material de poio e de divertimento para o jogo, entra as peças móveis: dados, miniaturas de masmorras, de personagens, de monstros e etc, além dos mapas, e livros de extensões para classes e reinos. Para baratear o custo, são feitas impressões e digitalizações dos livros e das fichas (reproduções) dos personagens.

A ação cultural é um movimento livre e social e o RPG é um jogo que flui nos participantes a interação, o diálogo, interpretação de leituras, criatividade, imaginação. Para os jogadores ainda pouco familiarizados com a leitura, o RPG provoca a curiosidade para a compreensão do jogo, das regras, personagens, monstros, tesouros, conhecer os personagens que deseja criar, é um grande desafio, então, sem pressão, ele é induzido ao hábito de ler. Cercados por livros na biblioteca, a ação cultural foi a ponte para os participantes irem até o acervo, a curiosidade em conhecer o que está escrito nos livros que falam de magia, se estendeu até o acervo.

A história que foi contada aos participantes da ação cultural, levou os personagens a duas bibliotecas de reinos medievais, nelas existiam diversos livros de capa dura, que contavam muitas histórias, de reinos, magias, monstros, assim como os livros do jogo usados pelos participantes. Essa associação foi proposital para estender a imaginação aos livros do acervo da biblioteca, em que foi realizada a ação cultural.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho buscou-se concretizar as hipóteses que foram desdobradas a partir do problema proposto, tendo como tema atividades culturais em unidades de informação, a rota de investigação teve como questionamento se o RPG pode ser praticado como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias e estimular o hábito de leitura nos participantes da pesquisa.

A pesquisa sucedeu-se a partir da observação e experiência dos fatos gerados, da ação cultural com o RPG em campo. Os dados coletados foram analisados com base na metodologia qualitativa, para mais aprofundamento, e interpretados, em função da validação dos objetivos da pesquisa.

A análise e interpretação dos dados, tiveram embasamento de obras que proporcionaram uma compreensão teórica, no sentido de ampliar as significações em torno das questões abordadas. As obras forneceram leituras a respeito do RPG, estudos de caso, aplicações, registros de anais, obras de pesquisadores e escritores dos demais ramos, especificados nos objetivos. O sentido empírico se sucedeu da experiência prática conferindo mais informações aos dados observados, para sustentar as questões do universo da pesquisa.

O objetivo geral propôs investigar possibilidades de utilização do Roleplaying Game, a partir do rompimento do paradigma tradicional, como recurso de ação cultural em unidades de informação voltadas para a leitura pública. No ato de realização das sessões de RPG como ação cultural na biblioteca, efetivou-se a quebra de paradigma, pois a ação proporcionou alteração no lazer e familiaridade com a literatura da biblioteca e do jogo.

Promover em uma unidade de informação de caráter público local, uma vivência de RPG com periodicidade, observando os ganhos dos participantes em relação aos hábitos leitores, familiaridade com a literatura e alteração de lazer, só foi possível porque o RPG e a ação cultural proporcionou liberdade nas ações dos participantes, momentos o jogo era dentro da biblioteca, em outro, fora, se adequando ao bem-estar dos participantes, isso porque a estrutura da biblioteca não foi construída para realizar ação cultural, que pede um pouco mais de expressão, no caso do RPG, as falas.

A relevância do RPG como recurso de ação cultural em bibliotecas públicas ou comunitárias está no fato do jogo proporcionar liberdade nas ações, criar oportunidades de produção, interação social, cooperação, igualmente é ação cultural.

Com base nos resultados observados da pesquisa, o RPG promoveu o hábito de leitura nos participantes, pois o jogo também é ação cultural, quando praticado numa biblioteca

pública, com objetivos que almejam resultados em prol do desenvolvimento leitor. O hábito leitor foi exercido pelo prazer de criar histórias dos personagens, conhecer o mundo mágico dos livros, os monstros e seus históricos em batalhas, conhecer talentos, para potencializar suas personagens, tudo a partir da leitura, e das propriedades lúdicas proporcionada pelo jogo e pela ação cultural.

Neste sentido, a leitura dos livros de RPG, familiarizaram os participantes da pesquisa com os livros da biblioteca, desmistificando-a, tornando os livros da biblioteca cheios de segredos e tão prazerosos quanto os do jogo.

Entende-se que a regularidade de ações culturais é fundamental para disseminar informação e conhecimento a comunidade. O RPG como recurso de ação cultural promove a socialização no ambiente transformador e detentor de cultura, a biblioteca.

A pesquisa contribuiu com um breve conhecimento de bibliotecas em alguns estados brasileiros, que fazem uso frequentes do RPG com o objetivo de fomentar a leitura, lazer, e socialização, exercendo ação cultural para conhecimento e transformação da sociedade. Muitas são as áreas que fazem uso do RPG para estímulo, ensino, além de escritores, pesquisadores, desenvolvendo trabalhos para corroborar os dados observados com o uso do RPG.

REFERÊNCIAS

ARACAJU. Prefeitura Municipal. **Biblioteca Mário Cabral tem banco de dados com mais de 250 escritores sergipanos**. Aracaju, 2019. Disponível em:

<https://www.aracaju.se.gov.br/index.php?act=leitura&codigo=70973>. Acesso em: 14 fev. 2019.

BARROS, Maria Helena T. C. **Disseminação da informação: entre a teoria e a prática**. São Paulo: Marília, 2003.

BIBLIOBLOG. **Blog da Biblioteca Ivone de Menezes Vieira**. 2012. Disponível em:

<http://bibliotecaivonedemenezes.blogspot.com/2012/>. Acesso em: 09 jan. 2019.

BIBLIOTECA Pública Municipal Adelpha Figueiredo. [2014?]. Disponível em:

<http://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/espaco/100/#tab=sobre>. Acesso em: 09 jan. 2019.

BOAVENTURA, Edivaldo M. **Metodologia da pesquisa: monografia, dissertação, tese**. São Paulo: Atlas, 2007. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

COELHO, Teixeira. **Usos da cultura: políticas de ação cultural**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

COELHO, Teixeira. **O que é ação cultural**. São Paulo: Brasiliense, 2012.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: livro do jogador**. Tradução: Marcelo de Souza Stefani, Bruno Cobbi Silva. 3.5. v. São Paulo: Devir, 2004. (Livro de Regras Básicas I).

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: livro do jogador**. Tradução: Fabiano de Castro e Castro. São Paulo: Devir, 2001. (Livro de Regras Básicas I).

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: livro do mestre**. Tradução: Lucio Pimentel. São Paulo: Devir, 2001. (Livro de Regras Básicas II).

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: livro dos monstros**. Tradução: Bruno Cobbi, Claudio R. Fernandes, Henrique Amigo, Clarice Yusa Yamasaki. São Paulo: Devir, 2001. (Livro de Regras Básicas III).

COORDENAÇÃO MOTORA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Coordena%C3%A7%C3%A3o_motora&oldid=54349875. Acesso em: 22 fev. 2019.

DIÁRIO ZONA NORTE. **Programa “Biblioteca Viva” transforma espaços públicos em polos de cultura**. 2017. Disponível em: <https://www.diariozonanorte.com.br/programa-biblioteca-viva-transforma-espacos-publicos-em-polos-de-cultura/>. Acesso em 14 fev. 2019.

EWALT, David M. **Dados & homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores**. Rio de Janeiro: Record, 2016.

EXPRESSÃO SERGIPANA. Bibliotecas municipais promovem ações de incentivo à leitura. In: **O projeto destaca a relevância dos livros para o conhecimento e incentivo à leitura para o público infanto-juvenil**. 2018. Disponível em: <https://expressaosergipana.com.br/bibliotecas-municipais-promovem-acoes-de-incentivo-a-leitura/>. Acesso em: 14 fev. 2019.

FOLHA DE SÃO PAULO. MinC vai lançar política pública para o setor de games com investimento de R\$100 milhões. Rio de Janeiro. In: FOLHA DE SÃO PAULO, 2019. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/nerdices/2018/09/minc-vai-lancar-politica-publica-para-o-setor-de-games-com-investimento-de-r-100-milhoes.shtml>. Acesso em: 21 fev. 2019.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. 15. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

GASQUE, Kelly Cristine Gonçalves Dias. **Letramento informacional: pesquisa, reflexão e aprendizagem**. Brasília: Faculdade de Ciência da Informação, 2012. E-book.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: a máscara: um roleplaying game de horror pessoal = Vampire: the masquerade: a storytelling game of personal horror**. Tradução: Sylvio Gonçalves. Revisão: Luís Antônio de Andrade Mendonça, Alexandre Itiro Karya. São Paulo: Devir, 1994.

INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE. Biblioteca do Campus Socorro utiliza os jogos para tornar a aprendizagem mais lúdica. In: INSTITUTO FEDERAL DE SERGIPE. **Os jogos de RPG promovem a prática de leitura e a interação social entre os estudantes**. 2018. Disponível em: <http://www.ifs.edu.br/noticias-biblioteca/6329-biblioteca-do-campus-socorro-utiliza-os-jogos-para-tornar-a-aprendizagem-mais-ludica>. Acesso em: 15 fev. 2019.

JOGO DE AZAR. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo_de_azar&oldid=53803746. Acesso em: 11 dez. 2018.

JOGO DE TABULEIRO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogo_de_tabuleiro&oldid=54288405. Acesso em: 14 fev. 2019.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad, 2004.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica**. 5. Ed. reimpr. São Paulo: Atlas, 2011.

LOUREDO, Paula. **Coordenação motora**. Brasil: Brasil Escola, 2019. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/biologia/coordenacao-motora.htm>. Acesso em: 22 fev. 2019.

LUCENA, Simone. **Cultura digital, jogos eletrônicos e educação**. São Paulo: EDUFBA, 2014.

MARINHO, Patrícia. **Tempo junto**: a arte de aproveitar cada minuto com seus filhos. 13 abr. 2018. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/2018/04/13/10-jogos-de-coordenacao-motora/>. Acesso em: 15 fev. 2019.

PEREIRA, C. E. K.; ANDRADE, F.; FREITAS, L. E. R. de. **O desafio dos bandeirantes**: aventuras na Terra de Santa Cruz. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

PREFEITURA DE ARACAJU. **Apresentação**. 2019. Disponível em: <https://www.aracaju.se.gov.br/cultura>. Acesso em: 14 fev. 2019.

PREFEITURA DE ARACAJU. **Unidades da Funcaju promovem atividades no Dia do Índio**. 2019. Disponível em: <https://www.aracaju.se.gov.br/index.php?act=leitura&codigo=71558>. Acesso em: 14 fev. 2019.

PREFEITURA DE SÃO PAULO. **Biblioteca Adelfa Figueiredo**. 2017. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bibliotecas/bibliotecas_bairro/bibliotecas_a_l/adelpha/. Acesso em: 15 fev. 2019.

PREFEITURA MUNICIPAL DE ARACAJU. **Biblioteca Municipal Ivone de Menezes**. 2019. Disponível em: <https://www.aracaju.se.gov.br/index.php?act=leitura&codigo=32677>. Acesso em: 15 fev. 2019.

RANGANATHAN, S. R. **As cinco leis da biblioteconomia**. Tradução: Tarcisio Zandonade. Brasília: Briquet de Lemos, 2009.

REVISTA BRASILEIRA DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO. São Paulo: RBBD, 2002-. INSS: 1980-6949. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/425/468>. Acesso em 27 jan. 2019.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SALVADOR, Roteiro baby. **Board games**: partidas de RPG. 2018. Disponível em: <http://www.roteirobabysalvador.com/2018/11/28/board-games-partidas-de-rpg-de-mesa/>. Acesso em: 14 fev. 2019.

SANTOS, F. dos; MARQUES NETO, J. C.; RÖSING, T. M. K. (org.). **Mediação de leitura**: discussões e alternativas para a formação de leitores. 1. ed. São Paulo: Global, 2009.

SILVA, Biblioteca Clodomir. **Quem somos**. Disponível em: <http://bibliotecaclodomirsilva.blogspot.com/p/quem-somos.html>. Acesso em: 15 fev. 2019.

SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 1. 2002, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Devir, 2004.

TARGINO, Maria das Graças. **Olhares e fragmentos**: cotidiano da biblioteconomia e ciência da informação. Teresina: EDUFPI, 2006.

VIEIRA, Matheus. **RPG & educação**: pensamentos soltos. Curitiba: Íthala, 2012.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
BACHARELADO EM BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, **Wilze de Santana Veloso**, discente do Curso de Biblioteconomia e Documentação, da Universidade Federal de Sergipe, sob a orientação da Professora **Dra^a Valéria Aparecida Bari**, venho respeitosamente solicitar a autorização do responsável para realizar observação e coleta de dados para a dissertação de conclusão do curso intitulada: **“O ROLEPLAYING GAME APLICADO COMO RECURSO DE AÇÃO CULTURAL EM BIBLIOTECAS PÚBLICAS”**.

O projeto de pesquisa tem como objetivo investigar possibilidades de utilização do Roleplaying Game (RPG), a partir do rompimento do paradigma tradicional, como recurso de ação cultural em unidades de informação voltadas para a leitura pública.

A coleta de dados terá fins exclusivamente acadêmicos e será viabilizada por meio de observação de campo, com aplicação de diário de campo e pesquisa quantitativa. Os participantes, quatro crianças, foram liberadas com a autorização dos pais. Por uma questão de respeito aos procedimentos científicos necessários à coleta de dados, todos os participantes terão de ler e assinar este TCLE.

Se você aceitar participar, estará contribuindo para melhorar os conhecimentos a respeito do RPG aplicado como ação cultural. Se depois de consentir a participação o Sr (a), tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa.

O (a) Sr (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração. Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, e sua identidade poderá ser divulgada, mediante a anuência deste termo que está assinando voluntariamente. Para qualquer outra informação, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com a pesquisadora, pelo Whatsapp dos telefones (79)9-99651490 – Wilze, ou (79)9-9999-3562 – Profa. Valéria, ou poderá entrar em contato com o Departamento de Ciência da Informação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal de Sergipe – DCI, pelo telefone (79) 3194-6228.

Todo experimento com seres humanos apresenta RISCO de constrangimento pela exposição à observação social, que escapam ao senso comum. O risco de cunho emocional poderá ser proporcional à frustração na consecução da atividade proposta. Este risco será minimizado pelo BENEFÍCIO DIRETO das constatações, que serão disponibilizadas através da aplicação do RPG na Biblioteca Pública Municipal Ivone de Menezes Vieira, proporcionando lazer, interação e socialização, além de contribuir para a democratização da informação no país e valorização da Cultura como campo teórico e vertentes práticas que edificam o arcabouço de conhecimentos da sociedade.

CONSENTIMENTO

Eu, abaixo subscrito e firmado, fui informado(a) sobre o que a pesquisadora quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Pude esclarecer todas as minhas dúvidas. Por isso, concordo em participar do preenchimento do roteiro de observação, como entrevistado e depoente, de modo que minha identidade não seja divulgada sem prévio consentimento, sabendo que não vou ser remunerado por isso e que posso sair quando quiser sem prejuízo.

NOME COMPLETO DO RESPONSÁVEL:

ASSINATURA DO PESQUISADOR:

Aracaju, ____ de _____ de 2019.

APÊNDICE B – DIÁRIO DE CAMPO

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
BACHARELADO EM BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO**

DIÁRIO DE CAMPO

1. Local de realização da pesquisa:

Biblioteca Municipal Ivone de Menezes Vieira, de natureza pública, localizada na Praça Major Edeltrudes Teles, S/N – Final de Linha do Conjunto Augusto Franco, Bairro Farolândia, Aracaju Sergipe.

2. Local de observação:

Pátio da biblioteca, e uma sala dentro da biblioteca, especial para crianças.

3. Observador da pesquisa-ação:

Discente Wilze de Santana Veloso.

4. Sujeitos observados:

4 estudantes, de até 11 anos.

5. Tempo de observação:

Entre janeiro e fevereiro de 2019.

6. Duração e turno de observação:

Período da tarde, dentre as 13h ou 14h até as 17h.

7. Objetivo da ação:

A partir das sessões de Roleplaying Game aplicado como ação cultural, observar se os participantes podem desenvolver o hábito de leitura, no ambiente da biblioteca, como lazer.

8. Suportes utilizados para a atividade:

Três livros de RPG versão 3.0:

- Dungeons & Dragons: Livro do Jogador – Livro de Regras Básicas I;
- Dungeons & Dragons: Livro do Mestre – Livro de Regras Básicas II;
- Dungeons & Dragons: Livro dos Monstros – Livro de Regras Básicas III;
- 4 cópias das fichas das personagens;
- Lápis, papel e borracha para rascunho
- 4 dados: 1d20 (1 dado de 20 lados); 1d12 (1 dado de 12 lados); 1d8 (1 dado de 8 lados); 1d4 (1 dado de 4 lados).
- Fantoches.

9. Condição (ões) do ambiente para a ação, na visão dos participantes:

De acordo com a fala de um dos participantes (o jogador de 11 anos), o ideal seria um parque (citado: parque dos cajueiros), por proporcionar mais liberdade no decorrer das ações das personagens. Os demais não se posicionaram.

10. Condição (ões) do ambiente da ação, na visão do pesquisador:

Nos primeiros dias a recepção na biblioteca foi desagradável, provocando desconforto nos jogadores. No decorrer dos dias houve o convite para o uso da sala especial para crianças. A adaptação foi progressiva, apesar do comportamento dos funcionários em relação a uma nova atividade e da preocupação com a presença de crianças.

11. Comportamento inicial dos funcionários:

Preocupação quanto ao comportamento das crianças, e de que forma o jogo poderia provocar reações nos respectivos jogadores e trazer desconforto para os demais usuários, e com o horário. Água e toalete foram liberados.

12. Comportamento final dos funcionários:

Em alguns dias, houve o convite para a sala especial de crianças, e a preocupação se o pátio proporcionava conforto. O que deu mais liberdade para as crianças adentrarem a biblioteca sem receio. A preocupação com o comportamento e o silêncio continuaram em linha de frente.

13. Comportamento inicial dos participantes:

Após todas as sessões ocorreu a visita a sala especial das crianças, constituída por gibis, fantoches, e muitos livros infantis de diversos tamanhos, modelos e cores, ventiladores, almofadas, tapete tatame de encaixe EVA, muitas janelas.

14. Comportamento final dos participantes em relação a biblioteca:

Antes do convite as sessões foram realizadas fora (especificamente no pátio da biblioteca, a sombra de uma árvore, sentados ao redor de mesa e bancos), após o convite, dentro da biblioteca, especificamente na sala especial para crianças, oscilando para maior comodidade dos observados, entre o pátio e a sala. A medida que eles requisitavam ficar dentro ou fora, dependia do quanto queriam se expressar verbalmente e fisicamente, tais reações de preocupação com o ambiente da biblioteca, decorriam do pesquisador e dos participantes. Os fantoches por opção dos participantes, foram usados para incrementar o lazer durante algumas sessões do RPG, representando as suas personagens, assim como o birô com a cadeira, serviu de brincadeira com os fantoches, após algumas sessões.

15. Até que ponto é plausível o comportamento dos funcionários:

Pela possibilidade de trazer prejuízos ao maior bem da biblioteca – os livros.

16. O espaço da biblioteca é propício a realização da ação cultural?

Para ocorrer uma ação cultural ao nível do jogo de RPG, é necessária uma sala vedada para que o som da conversação não atrapalhe os demais usuários. No pátio precisaria de uma cobertura para proteção solar.

17. O objetivo a que foi desenvolvido a pesquisa e o questionário, foi conclusivo positivamente?

Em parte, sim, pois, apesar do ambiente da biblioteca não ser totalmente favorável a ação, por questão quase exclusivamente estrutural, a ação tendo como expressão o RPG, permitiu o acesso ao acervo infantil, e à biblioteca, além do RPG contribuir naturalmente para o hábito de leitura e lazer.